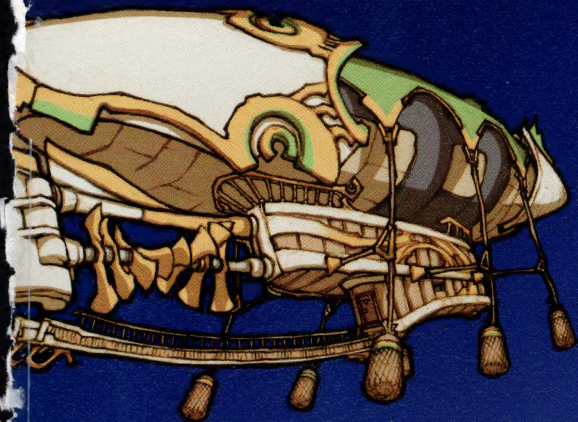
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
小さな王様と約束の国
公式ガイドブック
ファミ通
責任編集
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
小さな王様と約束の国
公式ガイドブック
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book

STORY

その時代──。

長きにわたって世界を覆った猛毒の空気「瘴気」が晴れ
クリスタルの加護する狭い領域に縛られていた
人の子は解放された。

だが、みなが歓喜し、自由を謳歌するなかで、
たったふたりのお供と一緒に寂しい旅を続ける、
幼い「王様」の姿があった。

王様と呼ばれてはいても、
少年が治めるべき国はすでにない。
数年まえ、彼の父親である先代が役目を放棄し、
王国は瘴気によって滅び去ったのだ。

父王の消息を追う長い流浪の果てに彼らがたどり着いたのは、
城壁に囲まれた石畳の広場に、
城とクリスタルだけがたたずむ辺境の街。
この地で少年王は、あやしく輝くクリスタルによって
誠の王だけが起こせる奇跡「建築術（アーキテクト）」を与えられる。

建築術──思い出をかたちにする魔法。
少年の心に残る、楽しかった故郷の街並みが、
目の前で現実となる。

そこにはなつかしい人々が現われ、
昔と変わらぬ生活をはじめた。
幼い王はこの建築術を使って、
故郷を再建することを誓う。

**心の絆をつむぐ、
小さな王様のクロニクルが
いま、新たな歴史を描き出す──。**

クリスタルに選ばれ
故郷を再興する少年王

幼くして母を失い、故郷をなくした小さな王様。失踪した父王エピタフに代わって王位を受け継いだものの、父のいない国は瘴気によって滅亡。そのため彼は父王を強く憎んでいる。放浪の末、チャイムやヒュー＝ユルグとともにこの辺境の地にやってきた。この地を治める偉大な王「アークロード」の資格を持つ者としてクリスタルに選ばれ、建築術の力を手に、故郷の再建をめざす。

追加コンテンツ❶

海賊風コーディネート

7つの海を駆ける海賊風に、ワルっぽく！

普段の華やかな衣装とは違い、黒をベースにアレンジした服。帽子に付けた小物やアイパッチに注目。ちょっとワルっぽい感じを演出したいときにはコレ。

追加コンテンツ❷

王様のやんちゃ服

スポーティな感じで、夏をエンジョイ！

元気でスポーティな感じを演出できる、王様お気に入りの服。暑い季節にはピッタリの露出の多いデザインになっていて、思わず海に入りたくなるかも。

Clavat/Selkie

種族　クラヴァットとセルキーのハーフ

公私共に王を支える
心強い大臣

王様の教育係として身辺をサポートしてきた、有能な女性。レオが王となってからほどなく、大臣となり、王につくしてきた。王様のベルの音を聞けば、得意の魔法で駆けつけ、あらゆる国務のみならず生活までサポートしてくれる。彼女の母親は自由を愛する我の民セルキー族で、流浪の人。多くの伝説に精通していた母親の知識を、彼女もしっかりと受け継いでいる。

追加コンテンツ❶

小悪魔風コーディネート

王様とおそろいの黒で決めました！

王様が海賊風コーディネートのときは、行動を共にする大臣としても衣装を揃えておきたいところだ。チャイムが着ると、ちょっと大人なイメージになる。

追加コンテンツ❷

チャイムのどっきりビキニ

魅力を引き出す、どっきりビキニ！

チャイムの魅力をぐっと引き出す大胆ビキニ。お城で着ているのはもったいないので、このまま王様と一緒にリゾートへ行きたい気分。ポニーテールに注目！

Hugh Yurg
ヒュー＝ユルグ

種族 リルティ

熱き想いを王の成長にかける退役騎士

かつて主人公の故郷でクリスタル・キャラバンを統率し、数々の冒険をくぐり抜けてきた歴戦の勇士。国が滅びる原因となった父王の失踪に同行しており、父王を止められなかったことを悔いて隠棲していた。リルティ族らしい、武人気質の熱血漢である。

Pavlov
パブロフ

種族 不明

王国に住みついた謎のペンギン

城下町にたどりついた王様一行の前に突然姿を現わし、えらそうな態度で彼らを試そうとするあやしいペンギン。いつもレオにつきまとい、ときには情報を提供することもある。初対面の相手にも態度が大きいが、何か王国の秘密を握っているらしい。

Moogle Brothers
モーグリ兄弟

種族 モーグリ

王を助ける小さな協力者たち

かつての故郷に住んでいた、気のいいモーグリたち。少年王とは旧知の間柄。城のまわりにいて冒険者のうわさを盗み聞きするモグロー、個性的な絵で故郷の風景を写すモグチヨ、故郷を愛でる吟遊詩人のモグムネなど、多くの兄弟がいるが、そっくりで見分けがつかない。

Stiltzkin
スティルツキン

種族 モーグリ

世界の真実を追う旅のモーグリ

世界中を旅してまわり、自分たちモーグリの出自とそれにまつわる世界の真実を追い求めるさすらいのモーグリ。かなりの事情通であり、彼の知識は世界の歴史から辺境の伝説まで多岐に渡る。ひとり旅をしていたエピタフと出会い、建築術とその伝説を教えている。

Epitav
エピタフ

種族 クラヴァット

ある日突然国を捨て、姿を消した父王

やんちゃで豪快な、およそ君主らしくない先代の王。国民からの人気は高く、滅びた故郷ではよき王として尊敬を集めていた。ところが、妻の死によって彼は豹変。誰にも何も告げぬまま、危険な旅に出かけ、そのまま国に帰らず、ついに王国を滅ぼしてしまう。

The Dark Lord
ダークロード

種族 不明

再生する国を闇にいざなう異形の君主

王国の復興がようやく軌道にのり始めるころ、レオたちの前に姿を現す禍々しい者。元々はこの辺境の地を支配していた魔物の王であったというが、彼の国がどうなったかは不明。実体のない、精神のみの姿で、少年王を惑わせようとたくらむ。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book

Contents

小さな王様と約束の国
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック【目次】

【第1章 システム】
System
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book

ゲームを始めるまえに

まずは将来の王国繁栄に向けて、知っておくべき基本的な知識を解説する。プレイするときに役立てよう。

本作の基礎知識

ゲームを始めるには

本作はWiiウェア専用のダウンロードソフトであり、インターネットに接続したWii本体に、ゲームデータをダウンロードすることでプレイできる。ダウンロードが終了しWiiメニュー画面に本作のタイトルが表示されたら、「はじめる」を選ぼう。はじめてプレイするときは「はじめから」のあとに「新しくゲームをはじめる」を選び、ファイルを選択すればプレイ開始となる（ゲームデータダウンロード後のインターネット接続は不要）。

なお、タイトル画面ではさまざまな追加コンテンツが購入可能。追加コンテンツをダウンロードすることで、新しいダンジョンが登場したり、新たな建物が建てられるようになる。

コントローラの使いかた　とじる

Wii リモコンとヌンチャクで操作します。（ヌンチャク・スタイル）

●Wii リモコンの操作

握る　大臣を呼びだす（建設や情報メニューを表示する）
十字ボタン　カメラの移動
A　決定 / 話す / 調べる　B　キャンセル / 戻る
＋　カメラの切り替え　－　大臣を呼びだす

●ヌンチャクの操作

スティック　移動　Z　カメラリセット

※Wii ショッピングチャンネルで、さらにくわしい説明をみることができます。

くわしい説明をみる

Wii リモコンの HOME ボタンを押し、メニューから「説明書」を選ぶと、コントローラーの使い方が表示される。

追加コンテンツ一覧

※★印は、ダンジョンが追加されるコンテンツ

名前	Wiiポイント	追加されるもの
ダンジョン詰め合わせ★	300	民家の最大軒数を増やしたり、アックス系の武器を売る武器屋（さらに訓練場ではアックス技を教えるようになる）、グローブ系の防具を売る防具屋、フェニックスの尾などを売る道具屋、3つ目の王様直属のパーティが編成可能になる酒場、シーフに裏バトル技を教える遊技場、4つ目の立て札の公園、3つ目の噴水の公園が建設可能になる、11ヵ所のダンジョンが追加される
リルティの家★	300	リルティの家が建設可能になるダンジョンが追加される
セルキーの家★	300	セルキーの家が建設可能になるダンジョンが追加される
ユークの家★	300	ユークの家が建設可能になるダンジョンが追加される
3種族の家パック★	800	「リルティの家」、「セルキーの家」、「ユークの家」の3種族の家がまとめて入ったお得パック
王様のお着替え	100	王様の服が追加される。購入後、すぐにお城で着替えることが可能
チャイムのおめかし	100	チャイムの服が追加される。購入後、すぐにお城で着替えることが可能
豪華な家★	100	豪華な家が建設可能になるものを含む、3つのダンジョンが追加される
聖なるほこら★	200	聖なるほこらが建設可能になる、3つのダンジョンが追加される
王様のやんちゃ服	100	王様の服が追加される。購入後、すぐにお城で着替えることが可能
チャイムのどっきりビキニ	100	チャイムの服が追加される。購入後、すぐにお城で着替えることが可能
図書館★	200	図書館が建設可能になるダンジョンが追加される
お城リフォーム★	100	冒険者の名前を変えたりできるようになるダンジョンが追加される
無限の塔★	300	何度でも挑戦できるダンジョン、無限の塔が追加される

ゲームの目的と流れ

このゲームは、プレイヤーが王様のレオとなって国民にさまざまな指示を出し、辺境の小さな国を再建していくことが目的だ。レオはクリスタル広場とお城しかないこの街に、不思議な力「建築術（アーキテクト）」と呼ばれる魔法を使って民家や店を建て、かつて国民だった人々を呼び戻し、王国を豊かにして復興させていこう。

王様レオが1日のうちでやらなければならない事柄を、下記のようにタイムテーブルに沿って並べてみた。レオが活動できるのは、朝から夕方までの間になる。それぞれの項目についての詳細は、参照ページを読んでみよう。

レオの1日

朝　報告書の確認

レオの朝は報告書の確認から始まる。冒険報告書と経済報告書に目を通し、王国の状態を確認する。そして前日におふれを達成した者がいればメダルの授与のあと、その日のおふれを冒険者に出すのだ。

●冒険報告書の確認 →046ページ
●メダルの授与 →044ページ
●経済報告書の確認 →048ページ
●おふれを出す →033ページ

昼　城下町で過ごす

昼からは城下町へ行き、国民とコミュニケーションを取って過ごそう。ここでは建物を建設したり、冒険者のために各施設へ投資することができ、くり返すことで王国に活気が戻ってくる。

●国民とのふれあい →019ページ

レオが国民と挨拶を交わすことで、幸せ度が上がる。幸せ度がたまると王国の発展に使うことができ、街に出る住民の数が増えたり税収が増えたりする。またレオが街で幸せをふりまけば、国民は家族との仲良し度が上がる。こうして仲良し度を上げて家庭円満の家を作ることで、王国はさらなる幸せにつつまれるのだ。

●建築術で建物を建てる →023ページ

建物はいろいろな種類があり、それぞれに必要な精霊力や建てるために必要な土地の大きさが決まっている。建物を建てれば国民が増え、冒険者になる者も増える。また、建物の中には冒険に必要な施設もあり、冒険者の手助けにもなる。ちなみに、建物のなかには冒険者見習いの能力値に影響を与えるものもあるのだ。

●冒険者を育てる →033ページ

冒険者は日給をもらうかわりに、建設に必要な精霊石をダンジョンで探してきてくれる。モンスターと戦うため、より強い武器を冒険者に持たせてあげられるように、施設に投資をして研究してもらおう。このほか冒険者には、パーティを組ませたりジョブチェンジさせたり、やる気のなくなった者を励ましたりもできる。

夕　就寝とセーブ

城下町を走り回って忙しく過ごしていると、やがて日が暮れて、1日は終わる。1日が終わると、その時点でオートセーブが行われ、また次の1日が始まる。この繰り返しでゲームは進んでいくのだ。

国民の構成

王国内に民家を建てると、家とともに住民が現れ、そこに住むようになる。民家に住む住民は、親子や兄弟など、さまざまな家族構成だ。

各民家には、冒険にあこがれを持っている冒険者見習いが1名ずついて、レオから任命された者は、晴れて冒険者となりダンジョン攻略へ挑戦できるようになる。そして冒険者は、ダンジョンを探索して見つけた精霊石を王国へ持ち帰り、王様へ献上する。また、冒険へは行かない住民たちは、王国に税金を納めてくれる。この税金は、国の発展に関わる重要な収入となる。

王様と国民

王国の種族

この世界にはクラヴァット、リルティ、セルキー、ユークの4種族が存在し、共存している。

王国で暮らす種族は、主にクラヴァット族が中心だが、国が発展すると国外から旅人が訪れたり、追加コンテンツの購入によって、ほかの種族が移住してくることもある。

いろいろな種族が楽しく暮らせる、魅力ある王国を造っていこう。

4 種族の特徴

Clavat クラヴァット

穏やかな性格で人々の融和を願う、地道で勤勉な「温」の民。素朴な外見と温かな心を持つ彼らは、その場にいる者たちに家族のような親近感を抱かせる。

Selkie セルキー

美しい外見に野生動物のようなしなやかさを持ち、自由気ままに暮らす「我」の民。己を第一と考えることを美徳とする性格から、盗賊として生きる者も多い。

Lilty リルティ

小さな身体に熱い心をたぎらせる「武」の民。血の気が多いが、さっぱりした性格で信頼を集めやすい。その気性を活かして、行商人となる者もいる。

Yuke ユーク

不可思議ないでたちに、優秀な頭脳と魔力を持つ「智」の民。ユークの多くは辺境で静かな生活を送っているが、知的好奇心は旺盛で、研究者となる者もいる。

城下町の画面

画面情報について

ここではレオが城下町で過ごしているときの、ゲームの画面について説明する。画面には、ゲームに関係するさまざまな情報が表示されている。シナリオの進み具合やそのときにいる場所、国民の気持ちなどによって、表示されるものは変わる。どれも王国の繁栄に欠かせない情報なので、リアルタイムで出されるさまざまな情報を素早く理解できるようになっておこう。

画面の見方

❶ 時計
時計はゲーム序盤にヒュー=ユルグから受け取る。時計をもらうと、画面左上に1日を表す時計が表示される。太陽から月のマークの間が活動時間となり、時間の経過は長針で示される。

❷ 精霊力・資金
上段の青い玉が精霊力を、下段の黄色いコインのようなものが資金を表す。精霊力と資金は、ともに9999までためることができる。

❸ 幸せ度・幸せ玉
上段のゲージが幸せ度、下段の丸が幸せ玉を表す。住民が幸せを感じると幸せ度がたまり、ゲージいっぱいになると幸せ玉がひとつたまる。

❹ 建物名・人物名
国民の前に立つと名前が表示される。建物の場合も入り口に立つと誰の家かが表示される。また、国民に話しかけたときや、建物の中で住民と会話すると、会話ウインドウが開きメッセージが表示される。

❺ お知らせウインドウ
ダンジョン探索中の冒険者に起きた、さまざまな出来事が表示される。ここを見ておけば、冒険者のだいたいの行動が把握できる。

❻ 気持ちアイコン
国民の気持ちを表すアイコンで、住民が今何を思っているのかがわかる。

王国の建物

王国に建てられるもの

レオの王国である城下町の全景は、下のようになっている。お城は北側にあり、その南側に建設できる場所がひろがっている。そして次のページで紹介している種類の建物を、この城下町のどこかに建てていくのだ。マップをよく見て、建物の配置を事前に考えておくといいだろう。

土地が階段状になっていて、1軒分しか建てられないところもある。

城下町全体マップ

お城
カエル掲示板
東門
クリスタル
西門
展望台
南門

赤線で区切られた土地は、1区画分しか使用できない。

赤い部分の方向に入り口を作ることができる。

カエル掲示板

ゲーム開始時から建設されている掲示板で、何もない王国の最初の施設だ。レオはここにおふれをはり出し、冒険者を集める。ちなみに、カエル掲示板を撤去することは不可能だ。

展望台

王国全体を一望できる展望台。モーグリ兄弟のモグヨシが管理している。王国の様子を見るために展望台に登る場合は、モグヨシに話しかけると上まで連れて行ってくれる。

住民の店

住民の店とは、住民が買い物をするための店舗のこと。住民は買い物をすると幸せを感じ、幸せゲージが少しだけ増える。

●パン屋→027ページ　●商館→027ページ

冒険者の店

冒険者が冒険に出る準備をするための店舗で、冒険に必要なアイテムが販売されている。どんな品揃えかをチェックをすることもできる。

●武器屋→028ページ　●道具屋→028ページ
●防具屋→028ページ

特殊な建物

冒険者の店や建物とは違い、特殊な建物とは、冒険者を間接的にサポートする建物のこと。酒場、ギルドと宿屋の3つがある。

●宿屋→030ページ
●酒屋→031ページ
●ギルド→031ページ

民家

民家とは国民が住む家のことで、全部で7種類ある。それぞれ住む国民の数や、外観に特徴があり、小さな家と広い家、大きな家以外は追加コンテンツによって入手することが可能だ。民家を訪問すると、在宅中の国民か、全員いないときはパブロフが出迎えてくれ、家族構成や家族同士の相性、さらに近所付き合いの具合などを教えてくれる。

●小さな家→025ページ　●セルキーの家→026ページ
●広い家→025ページ　●ユークの家→026ページ
●大きな家→026ページ　●リルティの家→026ページ
●豪華な家→026ページ

冒険者の建物

冒険者の建物とは、戦士、シーフ、白魔道士、黒魔道士の4つのジョブに関係する建物。冒険者がジョブチェンジをしたり、アビリティを習得することができる。これらの建物は、冒険を進めるために必ず必要となる。そしてここでは、レオの援助のもと、つねに新しい技や技術を研究し、冒険者のレベルに合ったものを提供している。それぞれの建物に行って、どんなものがあるのかを確認しておこう。

●訓練場→029ページ　●遊技場→030ページ
●黒魔法学校→029ページ　●図書館→030ページ
●白魔法学院→029ページ

公園

公園は、冒険に直接影響する「立て札の公園」と「聖なるほこら」、それと、冒険に間接的に影響する「噴水の公園」の2タイプがある。

●立て札の公園→032ページ
●噴水の公園→032ページ
●聖なるほこら→032ページ

王様の仕事を手伝う人々

チャイムを呼ぶ

Wiiリモコンを振ることで呼び出せるチャイムの仕事は3つある。それは建設や撤去の手助けをしてくれることと、幸せを国民にふりまくこと、そして1日を終わらせることだ。建設の場合は「建物を建設する」を選ぼう。「行動を切り上げて休む」は、夕方になるまえに1日を終了させられる。「国民に幸せをふりまく」は、集めた幸せ玉で住民を幸せにすることが可能だ。

チャイムの仕事

- 建物を建設／撤去する
- 行動を切り上げて休む
- 国民に幸せをふりまく

資金や精霊力がなくなったら、早めに1日を終わらせてもいい。

パブロフと話をする

パブロフから得られる情報は「ダンジョン情報」、「冒険者の情報」、「パーティの情報」、「今日の出来事」の4つ。プレイを進めるうえで確認したいことがある場合に活用するといいだろう。また、「今日の出来事」は、「お知らせウインドウ」に表示されたメッセージを読み直すことができる便利な機能だ。見落とした出来事があるときに役立つだろう。

パブロフが教えてくれる情報

- ダンジョン情報
- 冒険者の情報
- パーティの情報
- 今日の出来事

「今日の出来事」は、もう一度読みたい情報を知ることができて便利。

モーグリ兄弟

ゲームの序盤に登場するモーグリは、モグロー、モグチヨ、モグヨシの3匹。しかし、物語が進むと、探し物の情報をくれるモグムネ、飛球について話すモグシド、前王エピタフとも交流のあるカリスマ的モーグリのスティルツキンといったキャラクターが登場し、にぎやかになる。

モグローは街をうろうろしているだけに見えるが、実は情報通なのだ。

国民とのふれあい

ここではプレイする上で必要となる、国民とのコミュニケーションについてまとめてみた。人々の声を元に、王国を発展させよう。

国民の気持ちを知る

街の人に話しかけてみよう

国民に話しかけると、国民の幸せ度が高くなる。幸せ度が上がれば、「幸せボーナス」という臨時収入がもらえたり、家庭円満の民家からは、いつもより多くの税金を納めてもらえる。また、たまった幸せ玉を国民にふりまく「幸せふりまき状態」のときに冒険者に話しかけた場合、冒険者の能力値が一時的に高くなる。上昇する能力は、ジョブによってある程度決まっているが、冒険に出るまえには必ず話しかけておくとよい。ちなみに、国民と会話できるかどうかの判断は、気持ちアイコンを見ることでわかる。下にあるアイコン一覧を見て、それぞれの意味を覚えよう。

会話可能な気持ちアイコン

うきうきアイコン

レオと会話したときや、買い物をして嬉しいと感じたときに表示される。

おはなしアイコン

冒険者がおふれに志願している状態か、住民が会話できる状態のときに表示される。

インフォアイコン

パブロフ専用アイコンで、パブロフからの情報が閲覧できるときに表示される。

はてなアイコン

何かに興味がある場合に表示される。会話をして、何に興味があるかを聞こう。

どんよりアイコン

冒険者のやる気がなくなっていたり、ダンジョンで全滅して帰ってきたときに表示される。

日給ゲットアイコン

冒険者が日給を受け取るために、お城へ向かっているとき表示される。

にこにこアイコン

レオがおふれを出したとき、ぜひ受けたいと思っている冒険者に表示される。

びっくりアイコン

特定のイベントが発生したり、何か重要な話があるときに表示される。

冒険出発アイコン

冒険者が城下町で装備や買い物を終え、冒険に出発するときに表示される。

会話不可能な気持ちアイコン

いそがしアイコン

冒険者が出発まえの準備に追われているときや、忙しいときに表示される。

リサーチアイコン

探し物のおふれが出たとき、冒険者が城下町を探索しているときに表示される。

ただいまアイコン

冒険者が探索から帰ったあと、お城で日給を受け取って帰宅するときに表示される。

まったりアイコン

疲れがたまった冒険者が、公園にやってきてやる気を回復しているときに表示される。

買い物アイコン

国民が、買いたいものを求めてその施設へ移動しているときに表示される。

国民の幸せを考えてみよう

幸せ度とは

幸せ度は幸せゲージにたまり、ゲージがいっぱいになると幸せ玉になる。幸せ度は、住民がレオと会話したり住民同士が話したり、パン屋や商館で買い物をしたり、冒険者がおふれを達成すると上がる。つまり、国民が達成感や幸せを感じたときに増えるということだ。

ゲーム中は表示されないが、じつは幸せゲージはいっぱいになるまでに幸せ度が1000ポイント必要で、幸せ度を増やす行動はそれぞれ決まっている。右は幸せゲージを上げることができるレオや国民の行動と実際に増えるポイントで、達成が難しいものほど幸せ度が多くたまる。

幸せ度が増加することがら

イベント	増えるポイント
住民がパン屋を訪問する	20
住民が商館を訪問する	30
住民同士が立ち話をする	30(ひとり15)
住民とパブロフが立ち話をする	50(ひとり25)
レオが住民や冒険者と話をする	40
「酒場好き」の冒険者が酒場で楽しい時間を過ごす	50
住民の探し物やおふれの解決	500

※増えるポイントは、ゲーム中実際に増える値ではなく、あくまでも目安となる量。

幸せフィーバー状態

冒険者がおふれを達成したとき、増える幸せ度が一定時間倍になる状態のことを「幸せフィーバー」と呼ぶ。この状態は、ゲーム中の時間にして4時間続くが、継続中に「国民に幸せをふりまく」を使うと終了してしまうので注意しよう。もちろん、逆のときもそうで、幸せをふりまいているときは幸せフィーバー状態にはならないことも、覚えておくといい。

幸せフィーバーのときは、できるだけ多くの住民と話をしよう。

幸せボーナス

幸せゲージがいっぱいになった翌日に、税収に加算されるボーナス。幸せボーナスは、幸せゲージがたまればたまるだけ増えるので、1日のうちに何度も幸せゲージをいっぱいにすれば、そのぶんだけボーナスの金額が増える。朝から走りまわれば、3度は可能だろう。

積極的に幸せ度を集めて回り、幸せボーナスをたくさん稼ごう。

幸せ玉の使い方

幸せゲージがいっぱいになったときに増える幸せ玉は、チャイムを呼んで国民に幸せをふりまくほかに、いくつかためてお城で王国ランクを上げることに使える。幸せ玉は最初ひとつしかストックできないが、パン屋を建てるとひとつ、商館を建てるとふたつストックできる数が増える。

幸せ玉は、お城へ入ったときにも画面左上に表示されている。

王国ランクを上げよう

王国ランクとは、幸せ玉を使って上げられる王国のランクのことをいう。王国ランクが上がれば、レオのできることが増えたり、より多くの住民が外出したりするので、幸せボーナスの額がさらに増えることになる。

王国ランクを上げるには、お城へ行きチャイムのメニューから「幸せ玉を王国の発展に使う!」を選択すればいい。ちなみに、王国ランクが上がると王国の称号も変わっていくのだ。

称号の変化は、王国の発展を意味するといっても過言ではない。

王国ランク

ランク	ランクアップに必要な幸せ玉と回数	王国の称号	幸せボーナスで得られる額	外出する住民の人数	レオに挨拶してくれる住民の割合
0	1度に1個を3回	はじまりの王国	20	人口の10% +2人	0%
1	1度に2個を3回	小さな王国	40	人口の12% +5人	40%
2	1度に3個を4回	思い出の王国	60	人口の14% +8人	55%
3	1度に4個を4回	希望の王国	80	人口の16% +11人	70%
4	1度に5個を5回	偉大なる王国	100	人口の18% +14人	85%
5	—	約束の王国	120	人口の20% +17人	100%※

※住民のレオへの挨拶は、レオと出会ったタイミングによっては挨拶してくれない場合もある。

幸せランクによって王様ができること

ランク	行動	内容
1	住民が挨拶をするようになる	住民がレオに出会うと挨拶するようになる
2	休日を設定できる	レオが王国の休日を設定できるようになる
3	パプロフのメニューが追加される	パプロフのメニューで「みんなと話して。」を選ぶと、住民と会話するようになる
4	住民の探し物イベントが起こる	モグムネに話しかけると困っている住民の情報を教えてくれる
5	外出中の住民全員と会話可能	展望台の上でモグヨシと話すと、一定時間外出中のすべての住民と会話できる

家族間の相性

家族の相性を上げよう

同じ家庭の住民同士もお互いに相性があり、その関係は毎日変化する。家族の仲を良くし家庭円満にするには、幸せふりまき状態で街にいる住民に話しかけよう。また、家族の仲良し度を知るには、各家庭に訪問したときに、画面右上にゲージとして表示されているので確認しよう。

家庭円満の家を訪問すると、ゲージがキラキラと輝いているぞ。

家庭円満とは

家庭円満とは、仲良し度のゲージがいっぱいになり、輝いている状態のことをいう。家庭円満状態になると、税金を通常の2倍+10納めてくれたり、ダンジョン探索に向かう冒険者に持たせる弁当のHP回復率が増加したり（043ページ参照）、家の玄関に門灯が灯ることでレオが日没後も活動できるようになる。また、家庭円満の民家を訪問すると、「特殊メダル」をもらうことができる。

家庭円満による行動時間の延長

円満な家庭の数	1日の終わり
0～2	17時
3～6	19時
7以上	21時

街の人々を観察してみよう

Column

行きかう住民と探索に向かう冒険者。王国で暮らす人々は毎日活き活きと生活している。ここでは、そんな彼らの姿をちょっぴり紹介しよう。国造りに奔走するのもいいが、たまには少し手を休め、街をゆっくり眺めてみてほしい。いっそう自分の国に愛着がわいてくるだろう。

ご挨拶

立ち話

ダッシュ

転倒！

ガッツポーズ！

休まなきゃ！

建築術（アーキテクト）で建物を建てる

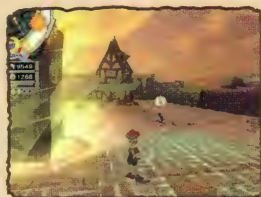
ここでは、建物を建てるときの手順を説明する。建設には、いくつかのルールがあるので覚えておこう。

レオの起こす奇跡の魔法

建物を建てるときのルール

建物はレオの精霊力を使って建てる。地面が輝いている土地が建物を建てられる区画なので、その場所へ行きチャイムを呼び出そう。チャイムのメニューから「建設しよう!」を選び、建てたい建物を指定すればいい。ただし、建物にはサイズがあり、建てられる場所の範囲を超える建物は建設できない。必ず建物の大きさと場所の確認をしよう。また、建設は建物に応じた精霊力を消費するので、当然精霊力がなくなってしまうと建設することができなくなる。ちなみに、建物の入り口が通路以外の方向に向いているときも建てることはできない。

ご近所効果の影響

建物を建てるときは、近くの施設にも気をつかおう。白魔法学院や黒魔法学校は、近所に住む冒険者見習いの能力値に影響を与える。また、冒険者の店や冒険者の建物近くにある民家が家庭円満だと、さまざまな特殊メダルがもらえる。メダルについては、045ページのメダル一覧を参照しよう。

建物約4マスぶん以内に建っている建物が互いに影響を与え合う。

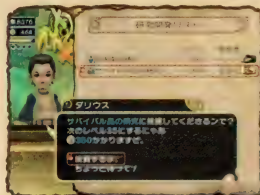
建物を撤去する

シナリオが第3章になると、建物を撤去できるようになる。撤去したいときは、チャイムを呼び出し「建物を撤去する」を選ぼう。そうすれば、翌日には撤去されている。住んでいた住民は城内に移住するので冒険者の数は変わらないが、税金は徴収できなくなる。なお、撤去の翌日には建設に使った精霊力が返ってくる。

撤去できるのは、1日に5軒までだ。無計画な撤去はやめておこう。

System 1
Scenario 2
Data 3

建物への投資

冒険者の店と冒険者の建物は、レオの資金を店に投資できる。投資をすれば店の研究レベルが上がり、より強力な装備品や魔法が店に売り出されるようになる。しかし、研究レベルが一定に達すると、それ以上の研究を進めるには新たな素材が必要になる。そのときは、冒険者に素材集めのおふれを出してダンジョンから探してきてもらおう。

投資には多くの資金が必要だ。何を優先して作りたいかを考えよう。

冒険者の店に投資する

武器屋、防具屋、道具屋への投資は、取扱商品の系統別に研究を進めることになる。たとえば、1軒目の武器屋ではソードの研究、2軒目ではハンマーと、店ごとに異なる系統の武器を研究することになる。店の軒数により扱える系統の商品が増えるが、複数の系統の商品に投資するための資金もたくさん必要となる。

2軒目の武器屋は、必ずハンマーを売り出すようになる。

冒険者の建物に投資する

訓練場、遊技場、白魔法学院、黒魔法学校への投資も、基本的には冒険者の店と同じで系統別の研究投資となる。建物の軒数が増えるごとに、アビリティの種類が増えたり、新しい魔法が研究できるようになったりする。研究を進めて、より強力なアビリティや魔法を作り出し、冒険者が覚えられるようにしておこう。

今後の強敵に備え、アビリティの研究も十分にしておこう。

ギルドへ投資する

ギルドへの投資は上記ふたつの研究投資とは異なり、冒険者の最大人数を増やしたり、日給を増やすといった直接的な投資になる。素材収集の必要もなく、投資すれば増加する。なお、冒険者の人数の上限は4段階まであり、最高がランク4の16人。日給も4段階あって最高はランク4まで上げられ、冒険者のレベルに応じた額が支給される。

冒険者は日給が安いとやる気を失い、不満を言い始める。

建物データ

建設できる建物

ここからは、王国に建設可能な建物と、各建物の詳細を紹介する。建物のうち「豪華な家」、「セルキー、ユーク、リルティの家」、「図書館」と「聖なるほこら」は、追加コンテンツをダウンロードすることで建設できるようになるもので、ダウンロードに必要なWiiポイントもあわせて表示してある。追加コンテンツの建物を建設するときの参考にしよう。

建物データの見方

必要精霊力：建物の建設に必要な精霊力

建設条件：建物の建設できる時期。追加コンテンツや特定のダンジョンクリアが条件になることもある。記号はEがイベント、Dがダンジョンを表し、数字が本誌第2章でのそれぞれの番号を示している

税収：建物から徴収できる税金の額

投資：商品に投資することが可能、不可能

ご近所効果：建物を建てたことによる近所への影響の有無

建物の大きさ：赤い部分が建物を建てるのに必要な敷地の広さ。矢印は玄関の方向を表す

最大軒数：建物の最大建設可能軒数。（）内はその建物固有の制限軒数。★のあるものは追加コンテンツによる増加ぶんを含む

小さな家

最初に建てられる家。家族構成は父子、母子、兄弟、姉妹のいずれか。必ずふたり暮らしとなり、ひとりは冒険者を目指す。小さな家が建ち並ぶ街角は、王国再建のいしずえとなる。

必要精霊力	100	ご近所効果	なし
建設条件	最初から建設可能	建物の大きさ	
税収	10		
投資	できない	最大軒数	50軒★

広い家

大家族で住むことができる、広くて快適な家。冒険者見習いひとりを含む計4人の国民が暮らす。建設に必要な精霊力は小さな家より多いが、国民が一気に増え街がにぎやかになる。

必要精霊力	300	ご近所効果	なし
建設条件	E07クリア後	建物の大きさ	
税収	30		
投資	できない	最大軒数	50軒★

大きな家

冒険者見習いひとりを含む3人の国民が住む。1マスで建設可能なので、小さな家をこの家に建て直すといい。大きな家や広い家が建設されると、空から飛球に乗って住民がやってくる。

必要精霊力	250	ご近所効果	なし
建設条件	難易度ハード以降でD22クリア後	建物の大きさ	
税収	20		
投資	できない	最大軒数	50軒★

豪華な家

豪華な家には8人もの大家族が暮らす。親戚やメイド、執事などが住むこともあるので、にぎやかな家になるだろう。広い土地やたくさんの精霊力が必要だが、そのぶん税収も増える。

必要精霊力	550	ご近所効果	なし
建設条件	ダウンロードし、D57クリア後	建物の大きさ	
税収	70		
投資	できない	最大軒数	50軒★(固有制限3軒)

リルティ、セルキー、ユークの家

3種族それぞれの家は、種族の伝統を感じる造りとなっている。どの家も3人住まいで、冒険者見習いが必ずひとり住んでいる。民家は全部で最大50軒まで建てられるが、この3つの家と豪華な家は建てられる数に固有制限があり、各5軒ずつしか建てられないことに注意。クラヴァット以外の種族が王国に暮らすようになると、城下町が華やかな雰囲気になってくるだろう。

必要精霊力	200
建設条件	ダウンロードしD10、D12、S13クリア後
税収	20
投資	できない
ご近所効果	なし
建物の大きさ	
最大軒数	50軒★(固有制限3軒)

※3種族の家は、「3種族の家パック」として3つまとめて800Wiiポイントで購入することも可能。

パン屋

国の復興を始めて住民から最初に要求されるのが、パン屋の建設だ。それほど住民は、おいしいパンが食べられることを求めている。1日でも早く建て、手作りの味を住民のみんなに届けてあげよう。そうすれば、住民の幸せ度が上がりやすくなる。パン屋は最大3軒まで建てることができ、1軒増やすたびに幸せ玉をストックできる数がひとつ増える。

必要精霊力	200
建設条件	E03または、D06クリア後
税収	なし
投資	できない

ご近所効果	なし
建物の大きさ	
最大軒数	3軒

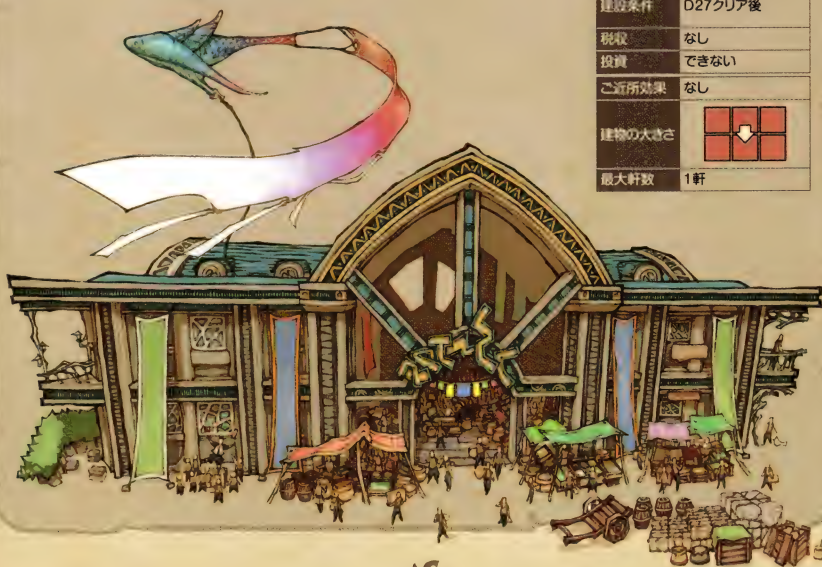
商館

住民が買い物をする人気のスポットが商館だ。商館で買い物をすると住民の幸せ度は大幅に上がる。ちなみに、商館を建てると幸せ玉のストック数がふたつ増えるので、パン屋3軒と商館1軒で幸せ玉は最高で5つのストックが可能になる。また、武器屋、防具屋、道具屋は、商館ができるとそこで売っている商品をヒントに新しい商品を開発し始めるのだ。

商館を建てたあとは……

商館を建てたあとに武器屋、防具屋、道具屋へ行ってみると、これまでなかった新しい種類の商品が店頭にならんでいる。さっそく見にいってみよう。

武器屋・・・ダガー系武器が販売
防具屋・・・シールド系防具が販売
道具屋・・・魔法のトーチが販売

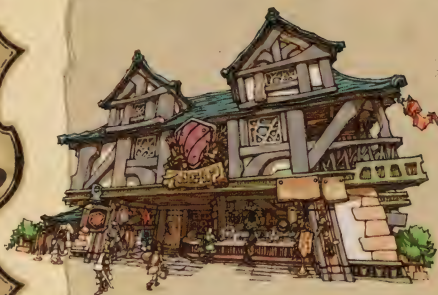
必要精霊力	600
建設条件	D27クリア後
税収	なし
投資	できない
ご近所効果	なし
建物の大きさ	
最大軒数	1軒

武器屋

冒険者が武器を買うための店。最大で3軒まで建てられ、1軒目はソード、2軒目はハンマー、3軒目はアックスを販売。街に商館が建つとダガー、魔法関係の建物が建つとロッドを販売するようになる。また、近隣に住む冒険者見習いはちからが上がり、知性が下がる。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「武器マニアのメダル」と「獅子奮迅のメダル」が入手できる。

必要精霊力	200	ご近所効果	あり
建設条件	D02クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	3軒★

防具屋

冒険者が防具を買うための店。最大で3軒まで建てられ、1軒目はアーマー、2軒目はヘルム、3軒目はグローブを販売。街に商館が建つとシールド、魔法関係の建物が建つとローブを販売するようになる。近隣に住む冒険者見習いは耐久力が上がり、素早さが下がる。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「防具フリークのメダル」と「戦々恐々のメダル」が入手できる。

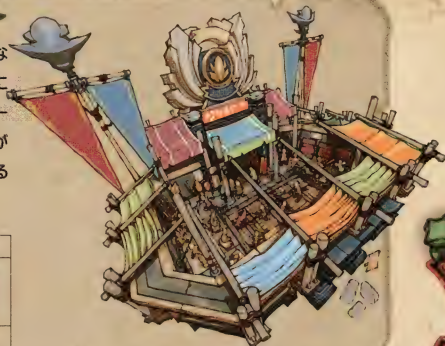
必要精霊力	350	ご近所効果	あり
建設条件	D04クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	3軒★

道具屋

冒険に必要な道具を売る店。最大で3軒まで建てられ、1軒目はポーション、2軒目は毒消し、3軒目はフェニックスの尾を販売。街に商館が建つと全店で魔法のトーチを販売する。また、特売日にはハイポーション、万能薬、フェニックスの羽を販売する。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「特売ゲッターのメダル」と「道具コレクターのメダル」が入手できる。

必要精霊力	300	ご近所効果	あり
建設条件	D08クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	3軒★

訓練場

冒険者が訓練をする場所。建設後に戦士への転職が可能となる。最初に習得できるのはバトル技だけだが、武器屋の建設数によりソード技、ハンマー技、アックス技と増え、商館が建つとダガー技が追加される。また、近隣に住む冒険者見習いは素早さが上がり、器用さが下がる。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「訓練場じこみのメダル」と「体力のメダル」が入手できる。

必要精霊力	450	ご近所効果	あり
建設条件	D15クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	1軒

黒魔法学校

黒魔道士を育てる学校。建設後に黒魔道士へのジョブチェンジが可能となる。2校まで建てられ、1校目は炎属性魔法、2校目は氷属性魔法、聖なるほこら建設後に雷属性魔法、宿屋建設で弱体化魔法が研究される。また、近隣に住む冒険者見習いは知性が上がり、耐久力が下がる。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「先手必勝のメダル」が入手できる。

必要精霊力	500	ご近所効果	あり
建設条件	D14クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	2軒

白魔法学院

白魔道士を育てる学校。建設後に白魔道士へのジョブチェンジが可能となる。2校まで建てられ、1校目は回復魔法、2校目は強化魔法、聖なるほこら建設後に防御魔法、宿屋建設後に聖属性魔法が研究される。また、近隣に住む冒険者見習いは精神力が上がり、腕力が下がる。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「一発逆転のメダル」が入手できる。

必要精霊力	500	ご近所効果	あり
建設条件	D11クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	2軒

遊技場

シーフが技を覚える場所。建設後にシーフへの転職が可能となる。最大で3軒まで建てられ、1軒目はフィールド冒険術、2軒目はダンジョン探索術、3軒目は裏バトル技を習得できる。また、近隣に住む冒険者見習いは器用さが上がり、精神が下がる。さらに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「意気揚々のメダル」と「遊技場づけのメダル」が入手できる。

必要精霊力	350	ご近所効果	あり
建設条件	D07クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	3軒★

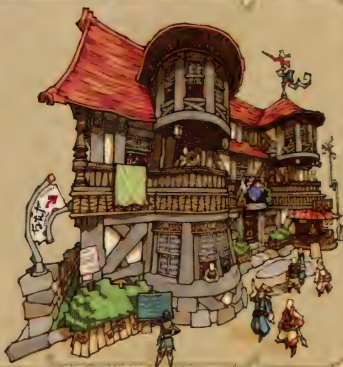
図書館

王国秘蔵の書物が収蔵されている、とても歴史のある図書館。図書館を建てると、種族固有のアビリティを覚えられるようになる。これは、職業とは別にクラヴァット、リルティ、セルキー、ユークの各種族が独自に覚えられるアビリティで、これらのアビリティを覚えると、一気に探索が楽になるものばかりだ。図書館を建てて冒険にいっそう役立てよう。

必要精霊力	550	ご近所効果	なし
建設条件	ダウンロードし、特定のダンジョンクリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できる	最大軒数	1軒

宿屋

ほかの国からやってきた旅人や旅の冒険者が宿泊する建物。旅の冒険者もパーティを組んだり、おふれに志願したりする。能力の高い彼らは、探索でもその力を発揮してくれることだろう。ちなみに、彼らが街にある冒険者の店を訪れると、店屋の特売日が開催される周期が早まる。また、博識な彼らが街に来ることで、新しい魔法の系統が追加されるという利点もある。

必要精霊力	400	ご近所効果	なし
建設条件	D20クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できない	最大軒数	1軒

酒場

冒険者たちがパーティを組むための施設。これまで、それぞれ個々で戦っていた冒険者も、酒場ができるとここで仲間を集め、パーティを組んで戦うようになる。酒場は最大3軒まで建設することができ、1軒につきひとつ、最大で3つの王様直属のパーティが組める。ちなみに、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「酒場びたりのメダル」が入手できる。

必要精霊力	500
建設条件	D18クリア後
税収	なし
投資	できない

ご近所効果	あり
建物の大きさ	
最大軒数	3軒★

ギルド

ギルドは、レオが投資することで冒険者の最大人数を増やしたり、日給を上げることができる。どちらも上限はレベル4までで、冒険者の人数は最初は5人だが、8人、12人、16人と増やせる。日給は、冒険者のレベルに合わせた額が支払われる。ちなみに、ギルド近くにある家庭円満の家にレオが訪れると「品行方正のメダル」と「冒険者のメダル」が入手できる。

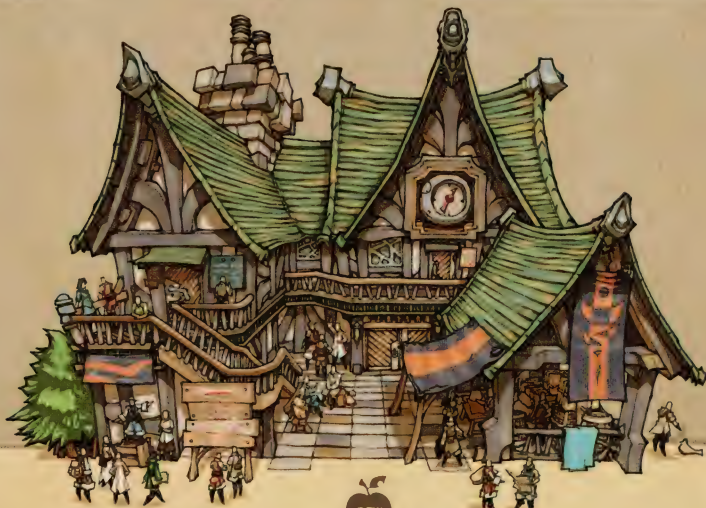
必要精霊力	300
建設条件	D09クリア後
税収	なし
投資	できる

ご近所効果	あり
建物の大きさ	
最大軒数	1軒

冒険者情報について

ギルドでは全冒険者の情報を冒険者情報を見て知ることができる。冒険者が現在どういう状態であるかがわかるので非常に便利だ。

冒険者情報で表示されるアイコン

アイコン		説明
	パーティリーダーマーク	パーティのリーダーまたはソロで行動中
	パーティメンバーマーク	パーティに参加して活動中
	療養マーク	全滅またはやる気不足で療養中
	吹き出しマーク	会話できる状態である

立て札の公園

掲示板が中央に立つ公園で、最大で3つまで建設可能。街に最初からあるカエル掲示板以外に、それとは別のおふれを貼り出すことができるようになり、同時に多くの冒険者を探索に向かわせることが可能となる。ゲームの中盤以降でダンジョンの数が増えたときなど、複数のおふれを同時に出して探索速度を上げるのに役立つだろう。

必要精霊力	150	ご近所効果	なし
建設条件	D05クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できない	最大軒数	3軒★

噴水の公園

噴水のある公園。朝、冒険者がやる気を出すために立ち寄ったり、やる気のなくなった冒険者が訪れる。まんまるたんぽぽを見つけるイベントをクリアすることにより建設可能となる。公園にいるお疲れの冒険者には、レオがさりげなく声をかけてあげよう。なお、近くの家庭円満の家にレオが訪れると「公園がよいのメダル」が入手できる。

必要精霊力	200	ご近所効果	あり
建設条件	E06クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できない	最大軒数	3軒★

聖なるほこら

聖なるほこらには、力、知恵、生命の3つの種類がある。建設すると、「力のほこら」は武器攻撃、「知恵のほこら」は魔法の能力値が上昇し、「生命のほこら」はレオが訪れるとそのとき冒険に出ている冒険者全員のHPが30%回復するという効果がある。また、噴水の公園と同様の効果もあり、毎朝冒険者が立ち寄り、やる気を高めていく。

必要精霊力	500	ご近所効果	なし
建設条件	ダウンロードし、D48、D50、D52クリア後	建物の大きさ	
税収	なし		
投資	できない	最大軒数	3軒

200 Wiiポイント

冒険者を育てる

ここでは冒険者について詳しく説明していく。ダンジョン探索に行き詰ったり、冒険者の扱いに困ったときなどに役立てよう。

おふれで冒険者を派遣する

おふれを出そう

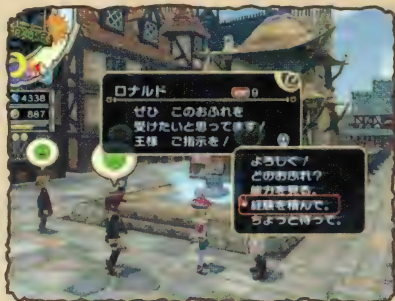
おふれは、毎朝チャイムのふたつの報告書を見たあとに発行することができる。おふれを貼り出せる掲示板は、ゲーム開始時はカエル掲示板だけだが、ダンジョンをクリアして立て札の公園を建設することで、1日に最大で4つのおふれを出すことが可能。おふれを出したあとしばらくすると、掲示板の前に冒険者が集まってくる。

探索から戻ってきた冒険者には、日給を支払うことになる。冒険者が日給の額が少ないと不満を言われないように、ギルドに投資しておこう。

掲示板の前でおふれに志願しようとする冒険者たち。毎朝の風景だ。

おふれを受ける冒険者を選ぶ

掲示板の前にやってきた冒険者たちは、そのまま時間がたつとおふれを受け、冒険者の店や建物を回ったあとダンジョンへと向かう。ただし掲示板の前に立っているときに冒険者に話しかけることで、おふれを受けさせるかどうかを選ぶことが可能。このときは気持ちアイコンが出るので、にこにこ、またはおはなしアイコンの冒険者にはおふれを受けてもらい、どんよりアイコンの冒険者には休んでもらうといい。

掲示板の前でAボタンを押すと掲示板のメニューが表示されるが、ここでも誰におふれを受けさせるかを選べる。ただしこのときは気持ちアイコンが表示されないことを覚えておこう。

冒険者のレベルがダンジョンのレベルに見合ってないときは、適したダンジョンに向かわせる「経験を積んで。」を選ぼう。

冒険者情報の見方

冒険者の特徴を知るには、冒険報告書やパブロフと会話したり、民家をたずねたときに見ることができる冒険者情報をチェックしよう。ここでは、HPなどのステータス、習得したアビリティ、所持アイテム、その他情報の4つが書かれている。強さやアビリティによる冒険者としての特徴や、家庭環境や近所との関係は度々変わるので、できるだけこまめにチェックしよう。

ステータス

冒険者の基本データ。名前、性別、現在のジョブ、レベル、所持ギル、HPなどのステータス、性格や方針、種族、所属パーティ、住んでいるところ、本人の容姿などがわかる。

アビリティ

冒険者が習得しているアビリティの一覧と、それぞれの効果。習得できるアビリティはジョブによって異なり、一度習得したアビリティは、ジョブチェンジしない限り失うことはない。

アイテム

冒険者が所持しているアイテムの一覧と、アイテムの特性。Eマークが付くものが現在装備中のものを表す。ソードやアックスなどの装備品の種類は、ジョブによって装備できるものが異なる。

その他情報

家族構成や現在の仕事、家族や近所との仲の良さが記載されている。家族との関係は両親や兄弟をどう思っているのかが、近所との関係は親しい者や親しくない者が、どちらも詳しくわかる。

冒険者のステータス

冒険者情報のステータス画面では、レベルや所持金、HPなど、さまざまなものが確認できる。特に体力やちから、耐久力、素早さ、器用さ、知性、精神といった能力値は、装備している武器や防具などによって増減した値も表示されるので、こまめにチェックしよう。各ステータスの意味は下表を参照してほしい。なお、性格、方針、好みといった冒険者の行動に関するステータスの初期状態はそれぞれ「普通の生活」、「無難に冒険」、「なし」となっており、特定のおふれを達成した際に授与できるメダルを与えることで変更することができる。詳しくは045ページを参照。

各ステータスの意味

名称	解説
レベル	冒険者の強さ。一定量経験値がたまるごとにアップしていく
経験値	敵を倒して得られた経験値の合計
所持金	日給や敵を倒して得られたお金の合計
HP	冒険者の体力の量。0になると戦闘不能になる
体力	冒険者の体力。この数値が上がれば上がるほどHPが増加する
ちから	素手や武器による物理攻撃で与えるダメージに影響する
耐久力	物理攻撃を受けた際のダメージに影響する
器用さ	物理攻撃の命中率に影響する
素早さ	物理攻撃に対する回避率、戦闘中行動する順番に影響する
知性	魔法攻撃で与えるダメージ、敵の魔法攻撃を受けた際のダメージに影響する
精神	白魔法を使ったときの効果、回復魔法をかけられたときの効果に影響する
攻撃力	ちからと装備している武器の攻撃力を合計したもの
防御力	耐久力と装備している防具の防御力を合計したもの
性格	城下町での行動に影響する。性格矯正メダルで変更できる(→045ページ参照)
方針	戦闘中の行動に影響する。方針矯正メダルで変更できる(→045ページ参照)
好み	購入する装備や習得するアビリティに影響する。好み矯正メダルで変更できる(→045ページ参照)

冒険者のジョブとジョブチェンジ

冒険者になった直後のジョブは、種族によって決まっている。ただし、ユーク族だけは性別によってジョブが異なり、女性の場合は白魔道士、男性の場合は黒魔道士となる。なお、冒険者の建物が建つと、別のジョブに転職が可能となる。ジョブチェンジのやり方は、おふれを出すときに城下町のおふれリストの中から「ジョブチェンジの募集」を選べばいい。ダンジョン探索と同じようにジョブチェンジさせたい者を任命しよう。ジョブチェンジ後はジョブごとに特定の能力値が変化するので、冒険者の能力値を確認し、どのジョブに適しているかを調べてから転職させたい。

種族とジョブの関係

種族	冒険者になった直後のジョブ	転職可能なジョブ
クラヴァット	戦士	全て
リルティ	戦士	不可
セルキー	シーフ	不可
ユーク	女性の場合は白魔道士、男性の場合は黒魔道士	不可

ジョブチェンジ後の能力変化

ジョブ	変化
戦士になると	↑耐久力、ちからがアップ ↓知性、精神がダウン
シーフになると	↑器用さ、素早さがアップ ↓耐久力、ちから、精神がダウン
白魔道士になると	↑耐久力、精神がアップ ↓器用さ、素早さがダウン
黒魔道士になると	↑知性、器用さがアップ ↓耐久力、ちからがダウン

冒険者の覚えるアビリティ

2種類のアビリティ

冒険者の建物では、冒険者自身の所持ギルを払うことで、冒険者の特技といえるアビリティを覚えられる。冒険者の建物は、現在のジョブによるものと、持っている武器の種類によるものの2種類が習得可能。図書館で覚えられるアビリティは種族によって異なり、さらにギルドを建てると新しい系統が習得できる。

なお、それぞれのアビリティにはレベルがあり、この値まで投資しなければ商品として売られないことと、冒険者自身のレベルがこの値に達さなければ購入できないことを覚えておこう。

アビリティは、ダンジョン探索に欠かせないものばかり。どんどん投資して、強力なものを冒険者に覚えさせてあげよう。

ジョブによるアビリティ一覧

戦士

アビリティ名	系統	値段	アビリティ効果	レベル
防御	バトル技	31	モンスターの武器攻撃に対し、防御をしてダメージを下げることがある	1
かばう		55	モンスターによるパーティの仲間への武器攻撃に対し、かばうことがある	10

シーフ

アビリティ名	系統	値段	アビリティ効果	レベル
タカの目	フィールド冒険術	31	アビリティレベル以下のダンジョンのみ、獲得できる精霊力が増える	1
迷わずの術		55	道に迷わなくなる	10
マッピング		105	ダンジョン探索の上昇度をより増やす	20
てきよけ	ダンジョン探索術	31	アビリティレベル以下のモンスターとの戦闘を、30%の確率で回避する	1
カギ開け		55	カギがかかった宝箱の中にあるアイテムを獲得する	10
ぬけがけ		105	近道のあるダンジョンで、近道を利用できる	20
毒盛の術	裏バトル技	31	モンスターを、毎ターンHPが減る毒状態にする。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	1
クリティカル		31	通常の130%のダメージを与える攻撃を放つ	1
ぶんどり		105	モンスターの持つ精霊力をうばう。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20

黒魔道士

アビリティ名	系統	値段	アビリティ効果	レベル
ファイア	炎属性攻撃魔法	31	モンスター単体に小ダメージの炎属性攻撃。1日に5回まで、1回の戦闘で3回使用可能	1
ファイラ		74	モンスター2体に中ダメージの炎属性攻撃。詠唱1ターン。1日に4回まで、1回の戦闘で2回使用可能	10
ファイガ		175	モンスター全体に大ダメージの炎属性攻撃。詠唱2ターン。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20
ブリザド	氷属性攻撃魔法	31	モンスター単体に小ダメージの氷属性攻撃。1日に5回まで、1回の戦闘で3回使用可能	1
ブリザラ		74	モンスター2体に中ダメージの氷属性攻撃。詠唱1ターン。1日に4回まで、1回の戦闘で2回使用可能	10
ブリザガ		175	モンスター全体に大ダメージの氷属性攻撃。詠唱2ターン。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20
サンダー	雷属性攻撃魔法	31	モンスター単体に小ダメージの雷属性攻撃。1日に5回まで、1回の戦闘で3回使用可能	1
サンダラ		74	モンスター2体に中ダメージの雷属性攻撃。詠唱1ターン。1日に4回まで、1回の戦闘で2回使用可能	10
サンダガ		175	モンスター全体に大ダメージの雷属性攻撃。詠唱2ターン。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20
スロウ	弱体化魔法	52	モンスター単体を、動きの遅い状態にする。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	1
ポイズン		93	モンスター単体を、HPが毎ターン減る毒状態にする。1回の戦闘で2回使用可能	10

白魔道士

アビリティ名	系統	値段	アビリティ効果	レベル
ケアル	回復魔法	31	自分を含む仲間ひとりのHPを大きく回復させる。詠唱1ターン。1日に5回まで、1回の戦闘で3回使用可能	1
ケアルラ		74	自分を含む仲間ふたりのHPを回復させる。詠唱1ターン。1日に4回まで、1回の戦闘で2回使用可能	10
ケアルガ		175	パーティ全員のHPを少しだけ回復させる。詠唱1ターン。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20
ヘイスト	強化魔法	21	自分を含む仲間ひとりの命中率、回避率を上げる	1
リジェネ		55	自分を含む仲間ひとりのHPを毎ターン回復させる	10
クリア	防御魔法	10	自分を含む仲間ひとりの状態異常を解除する	1
プロテス		55	パーティ全員の武器ダメージを軽減させる。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	10
シェル		105	パーティ全員の魔法ダメージを軽減させる。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20
ホーリー	聖属性攻撃魔法	80	モンスター全体に小ダメージの聖属性攻撃。1日に5回まで、1回の戦闘で1回使用可能	1

武器の種類によるもの

アビリティ名	系統	値段	アビリティ効果	レベル
ダブルアタック	ソード技	31	アビリティレベルに応じた確率で、通常の70%のダメージを与える攻撃を同じモンスターに2回放つ	1
暗黒剣		70	自身のHPを40%減らし、減ったHPの150%のダメージを与える攻撃を放つ。1日に1回使用可能	20
ショックボム	ハンマー技	31	アビリティレベルに応じた確率で、通常の80%のダメージを与えたうえモンスターを気絶させる攻撃を放つ	1
ウェイブボム		55	攻撃をしたモンスターは次のモンスターのターンまで防御力が下がる。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	10
パワーボム		105	1ターン溜めた後、通常の170%のダメージを与える攻撃を放つ。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20
メッタ斬り	アックス技	31	モンスターを含む自分以外のだれかに攻撃を3回する。1回の戦闘で1回使用可能	1
岩石割り		105	通常の250%のダメージを与える攻撃を放つが、次ターンは行動不能になる	20
受け流し	ダガー技	31	アビリティレベルに応じた確率で、モンスターの武器の攻撃のみかわす	1
技封じ		55	モンスターの技や魔法の詠唱を中断させる。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	10
ふいうち		105	受け流しや防御されることはない100%当たる攻撃を放つ。1日に3回まで、1回の戦闘で1回使用可能	20

種族によるアビリティ一覧

クラヴァット

アビリティ名	系統	ギルド	アビリティ効果	レベル
ドライブバッシュ	クラヴァットの力	不必要	モンスターにパーティのやる気に応じたダメージを与える	1
せのび			装備品やアビリティの装備可能レベルを上げる	50
学びのこころ	クラヴァットの心得	必要	より多くの経験値が得られる	1
ハーフマイナス			アビリティのレベルより低い裏の装備品に限り、全ての能力値マイナス補正を半分にする	20

リルティ

アビリティ名	系統	ギルド	アビリティ効果	レベル
せんぷうの舞	リルティの力	不必要	「機敏にうごいて攻撃」が使えるようになる。また敵の武器攻撃のダメージを無効化することがある	1
武器耐性無視	リルティの心得	必要	アビリティのレベルに応じた確率で、敵の武器耐性を無視してダメージを与える	1
ゼロマイナス			アビリティのレベルより低い裏の装備品に限り、ちからと耐久力のマイナス補正を半分にする	50

セルキー

アビリティ名	系統	ギルド	アビリティ効果	レベル
アサシンシュート	セルキーの力	不必要	一定の確率で、敵を一撃で倒す	1
意地の一歩	セルキーの心得	必要	一定の確率で、死亡をまぬがれる	1
ゼロマイナス			アビリティのレベルより低い裏の装備品に限り、器用さと素早さの能力値マイナス補正を半分にする	50

ユーク

アビリティ名	系統	ギルド	アビリティ効果	レベル
はやくち	ユークの力	不必要	詠唱が必要な魔法を、一定の確率で即発動させる	1
属性貫通	ユークの心得	必要	魔法攻撃のときのみ、一定の確率で敵の属性に対する耐性を無効にする	1
ゼロマイナス			裏タイプの装備品のうち、知性と精神の能力値マイナス補正を、アビリティレベル以下の装備品に限りなくす	50

冒険者のアイテム

冒険者がアイテムを入手する方法

冒険者は、ダンジョン探索に出かけるまえに冒険者の店に立ち寄り、より強力なものが売り出されていれば、自らの所持ギルを使って入手する。ただし全てのアイテムにもレベルがあり、高いレベルであるほど効果も高いが、冒険者のレベルよりはるかに高いものを装備や使用することはできない。なお、アイテムは店で購入する以外に、ダンジョンで見つけた宝箱からや、モンスターを倒したときに落すものを入手することがある。

ジョブ別装備アイテム

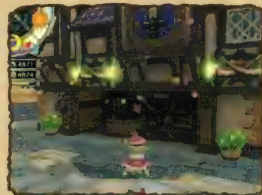
ジョブ	装備できるもの
戦士	ソード、ハンマー、アックス、ダガー、アーマー、シールド、ヘルム、グローブ
シーフ	ソード、ダガー、アーマー、グローブ
白魔道士	ハンマー、ロッド、ローブ
黒魔道士	ダガー、ロッド、ローブ

特殊な装備品

装備品の武器と防具には、アイテム名の後に「+」が付くもの、アイテム名の最初に「裏」が付くもの、炎属性のもの、氷属性のもの、雷属性のものの5つの特殊なタイプが存在する。+タイプは装備者の能力値のいずれかが上がり、裏タイプは装備者の能力値のいずれかが上がる代わりに他の能力値のいずれかが下がる。各属性のタイプは、武器はそれぞれの属性を持った攻撃が行なえ、防具は敵の属性によってダメージを増減させる。属性による有利不利の関係は、053ページを参照してほしい。

能力値のアンバランスな変化が魅力の裏タイプの装備品は、民家から4軒以上離れた裏通りの店で特売日に売り出される。

特売日にレアアイテムを購入

国民の休日か、通算の来客数が一定数を超えた翌日に、冒険者の店は「特売日」となる。特売日になると、武器屋と防具屋は+タイプや裏タイプの装備品を販売したり、ポーションを売っていた防具屋はハイポーションを販売するなど、この日だけはレアアイテムが店頭に並ぶようになる。

特売日になると店の入り口に紙ふぶきが舞い、華やかな感じになる。

「やる気」で変わる冒険者の行動

「やる気」を出させるためには

冒険者の行動はやる気が大きく関わり、おふれに失敗したり、日給が少なかったときに減る。やる気は毎日少しづつ回復するが、完全にやる気を失ってしまった冒険者は、家から一歩も外出しないか、公園で1日中立ち続ける。このような冒険者を見つけたときは、話しかけてあげよう。自宅にいる冒険者は、家をたずねることで翌日にはやる気が完全回復する。公園に立つ冒険者は、選択肢で今日の行動を指示できるが、「頑張って!」を選ぶとやる気を少しだけ回復させて冒険に向かい、「今日は休んで。」を選ぶと家に帰るが、翌日はやる気が完全回復する。

おふれ達成時はお城を目指し、いちもくさんに走って帰ってくる冒険者も、失敗時はトボトボ歩いて帰ってくる。

やる気を回復させる3つの方法

●休ませる

噴水の公園で立っている冒険者には、家に帰るよう指示しよう。

●家を訪問する

レオが家に訪れると冒険者はとても喜ぶ。翌日には完全回復だ。

●休日にする

国民の休日は、冒険者全員のやる気を少しだけ回復させる。

冒険者に話しかけてパワーアップ!

「幸せをみんなへ!」中に冒険者に話しかけると、次の探索時は冒険者の能力値が1上がる。夕方帰ってきたときに話しかけても能力値が上がるので、冒険者との会話を朝晩2度行なえば、翌日は2上がった状態で探索するのだ。なかなか倒せないボス戦のときなどに活用するといい。

幸せを冒険者にふりまけば、ダンジョン探索のときに成果が上がるのだ。

酒場でパーティを編成する

酒場を建てると、冒険者同士がパーティを組んでダンジョンを探索するようになる。朝になると、おふれを受けたかどうかに限らず、何人かの冒険者は自宅に近い酒場へ向かう。そして実際におふれを受けている者がリーダーとなり、自分とレベルの近い者を3人まで連れて目的のダンジョンへと出発する。おふれを受けた冒険者がいない場合は、最もレベルの高い者がリーダーとなる。冒険者がパーティを組むことで、ダンジョン探索が進むことは間違いない。また白魔道士は、回復魔法を仲間にかけてあげられるようになるのだ。

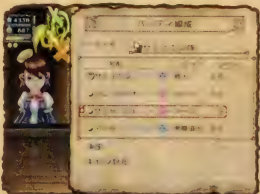
酒場へ行きパーティの情報を見ると、誰と誰がパーティを組んでいて、これからどこへ向かうのかがわかる。

王様直属のパーティ

酒場1軒につき1パーティのみ、上記のパーティとは別に、レオが任意でメンバーを決められる、王様直属のパーティを編成することもできる。冒険者たちのレベルやジョブを考えながら、最もダンジョン探索に適したパーティを編成してみよう。王様直属パーティは、おふれを受けようと掲示板の前にやってくるのはリーダーだけで、それ以外のパーティのメンバーは、酒場でリーダーの到着を待っているぞ。

誰をパーティのメンバーに選ぶかを、じっくり考えて決めよう。

目的別のパーティ編成

酒場が3軒建ち、王様直属のパーティも3組まで編成できるようになったら、王様直属パーティをタイプ別に変えてみるといいだろう。すべてのジョブで構成されたパーティはバランス良く探索できるが、ダンジョンの特徴によってジョブを変えれば、より効果的な探索が可能になるのだ。

シーフを複数入れても探索度がそのぶん上がるわけではないので注意。

ダンジョンの情報を知っておこう

ダンジョン探索に行くまえに

王様が出したおふれを受けると、冒険者たちはダンジョンを目指す。基本的に、ダンジョンは王国から遠く離れれば離れるほど、到着に時間がかかり、また出現する敵が強くなる。遠いダンジョンを探索するには、冒険者の成長が必要なことを覚えておこう。

右は王国周辺の地図に表示されるダンジョンのアイコンの種類で、探索の状況によってアイコンが変わる。また探索中のダンジョンか未知のダンジョンのアイコンのふたつは、一度も冒険者が訪れていないときに限り、アイコンの上にNEWの文字が点滅している。

下は、ダンジョンのアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押したときに表示されるダンジョン情報画面の解説だ。ダンジョン情報画面には、攻略に欠かせないさまざまな情報が掲載されているので、よく理解して、最も適した冒険者やパーティを向かわせるといい。

王国周辺の地図で表示されるアイコン

探索中のダンジョン

探索可能になった、または探索途中のダンジョン

クリア済みのダンジョン

魔物の親玉を倒し、クリアしたダンジョン

未知のダンジョン

道がつながっていないため、おふれが出せないダンジョン

通り道

ダンジョンへ訪れるために冒険者が通る道

ダンジョン探索画面の見方

❶ダンジョン名

❷探索度

ゲージの緑の部分が探索済を意味している

❸レベル

ダンジョンのレベル。どれくらいの冒険者を送り込めばいいかの目安となる

❹ダンジョンの情報

ダンジョンの大まかな情報。クリア時に建設可能になる建物の種類や、ダンジョンにある仕掛けなどがわかる

❺出現モンスター

ダンジョンにいるモンスター。モンスター名のあとに「など2体」とある場合は、パーティを組んでいることを表す。モンスターの色については以下を参照

黒:通常のモンスター
紫:研究素材獲得のおふれのときなどに登場するレアモンスター
赤:ダンジョン間をさまようワンダリング・モンスター
オレンジ:ダンジョンの最深部にいるボスモンスター
ピンク:HPバーが表示される特殊ボスモンスター

ダンジョンの探索度

探索度は、右に挙げたふたつを満たすことで上昇する。さらにマッピングを習得したシーフが探索から戻った場合は、マッピング未習得の冒険者が探索したときよりも、探索度が2倍上がる。

探索度が上がると、ダンジョンで選べるおふれにボスモンスターを討伐する「魔物の親玉を倒せ!」が追加となり、これを達成するとダンジョンクリアとなる。なお、探索度を最大にしたうえでダンジョンをクリアすると「この場所で経験を積め」というおふれが出現。これは、冒険者にダンジョンを探索させ、経験値を稼がせるというもので、通常のおふれと異なり、発行する際にお金がかからない。

探索度が上がる仕組み

- ・冒険者が無事探索から戻る
- ・探索中、戦闘に勝利する

資金が少ないときは「この場所で経験を積め」を選び、冒険者を育てよう。

ダンジョンの特徴

ダンジョン情報画面では、ダンジョンの特徴を確認できる。下表にダンジョンの特徴をまとめたので参照してほしい。なお、「〜素材があるとの噂あり」という表記があるダンジョンには、お店や研究施設で扱う商品やアビリティのレベルを上げるために必要となる素材が存在する。お店や研究施設で素材が足りないというメッセージを聞いたら、該当するダンジョンの探索度を最大まで上げよう。最大になると、「素材を獲得せよ」というおふれが出せるようになる。どのダンジョンにどんな素材があるかは、055ページを参照のこと。

探索度が低いときから近道や宝箱は「ありそうだ」と表示されており、ダンジョンにあるかどうかがわかる。

ダンジョンの特徴

名称	解説
回復の泉	冒険者の体力を回復させる泉。探索度を上げることで発見でき、以降は何度でも利用できる
近道	ボスまでの道のりを短縮する。探索度を上げることで発見でき、何度でも利用することができる
宝箱	ダンジョンのレベルと同レベルのアイテムが入っている。宝箱には鍵が付いており、器用さの高い冒険者か、「鍵開け」を覚えたシーフがいれば開けることができる
道に迷いやすい	道を見失ない、時間を浪費してしまう。探索度を一度上げれば道に迷うことはなくなる
探索度が0に戻る	1日の探索で探索度を一定量上げなければ0に戻ってしまう特殊なダンジョン。詳しい解説と該当するダンジョンについては052ページを参照

冒険者のダンジョン探索

探索の流れ

冒険者は城下町で冒険者の店や冒険者の建物に寄り、準備を整えたあとダンジョンへ向かう。ダンジョン探索中は、戦闘が発生していないときに冒険者たちは昼食をとることがあり、昼食を食べると最大HPの20%が、冒険者の家が家庭円満だと最大HPの60%が回復する。なお、パーティを組んでいるときは、全員食べるか、ひとりも食べないかのどちらかとなる。ただし、パーティのリーダーとなった冒険者の方針が「昼食抜きで冒険」である場合は、昼食を取らずに探索を続行する。

戦闘の仕組み

ダンジョンでは、モンスターとの戦闘が行なわれる。戦闘はターン制となっており、モンスターと冒険者のうち、素早さと器用さが高いものから行動を行ない、全員終わると次のターンに移行する。戦闘に勝利した場合は探索を続行するが、敗北するとその時点で冒険者は探索を止め、お城へと帰ってくる。戦闘の結果と冒険者の状態については下表を見てほしい。

攻撃のなかには、発動までにかかるターン数や使用できる回数が決まっているものがある。とくに攻撃魔法は強力なものほど詠唱から発動までに、ターン数が必要になってくる。なお、戦闘での冒険者やモンスターの毎ターンの行動は、翌朝の冒険報告書で詳しく読むことができる。

戦闘の結果と冒険者の状態

結果	状態
勝利	無事に探索を終了すると城下町へ元気よく帰還する。このとき戦闘した回数が多かったり、HPが減っているなどの原因でやる気が減っていると冒険者は肩を落とし歩いて帰ってくる
逃走	HPが大幅に減ったため戦闘から逃げ出す。また、戦闘に時間がかかりすぎた場合も途中できりあげてお城へ帰還する。逃走時のやる気やHPによって帰還時の状態は変化する
敗北	HPが0になり、その時点で探索は終了。冒険者は肩を落とし歩いて帰還し、翌日から家で療養する。冒険者のレベルが高ければ高いほど治るまでに日数がかかるが、王様がおみまいに訪れるとその翌日から冒険に旅立つ

ダンジョンに出現するモンスター

モンスターのレベルは、ダンジョンごとに決まっている。通常のモンスターはダンジョンのレベルと同じだが、ボスモンスターはダンジョンの1.1倍のレベルとなる。ただし、ダークロードとレアモンスターはダンジョンのレベルに関係なくレベルが決まっている。ダークロードは093ページを、レアモンスターは055ページを参照してほしい。

モンスターを倒すと経験値とギル、精霊力が入手できるほか、ときにはアイテムを落とすこともある。ここで手に入るアイテムのレベルは、モンスターのレベルと同じで、どんなものが入手できるかはモンスターのグループごとに決まっている。モンスターが落とすアイテムは、073ページからのダンジョンデータにまとめている。

冒険者にメダルを授与しよう

メダルで冒険者の能力アップ

メダルは、特定のおふれを達成した冒険者にほうびとして与えられるもので、冒険者の能力値を上げることができる。おふれひとつにつき、与えられるメダルはひとつ。能力値の上がる量は達成したおふれによって異なり、ボスモンスターに挑戦するおふれ「魔物の親玉を倒せ!」達成時は、ダンジョンのレベルが、レアモンスターと戦う「素材を獲得せよ」達成時は、レアモンスターのレベルが高いほど能力値が上昇する。なお、これらのおふれにパーティを組んで達成した場合、メダルを授与できるのはパーティのリーダーとなることを覚えておこう。下記の6種類のメダルは最初からお城にあるもので、いくつ与えても減ることはない。

冒険者へのメダルの授与は、お城の朝の報告が終わり、チャイムからおふれ達成を告げられたあと行なうことが可能。

メダルとその効果

ちからのメダル
ちからを上昇させ、物理攻撃の威力をアップさせる。

耐久力のメダル
耐久力を上昇させ、モンスターの物理攻撃に対する防御力を上げる。

器用さのメダル
器用さを上昇させ、物理攻撃の命中率を高める。

素早さのメダル
素早さを上昇させ、モンスターの物理攻撃に対する回避率を高める。

知性のメダル
知性を高めて魔法攻撃の威力とモンスターの魔法攻撃に対する防御力を上げる。

精神のメダル
精神力を高めて白魔法使用時の効果と回復魔法をかけられたときの効果を上げる。

特殊メダルを手に入れよう

お城にもともとある6種類のメダルのほかに、ゲームをクリアしたときや民家が家庭円満状態だったとき、または店の研究レベルが特定のレベルに達したときは、特殊メダルを入手できる。この特殊メダルは、冒険者の能力を大幅に上昇させたり、好みや性格、方針を変更することができ、これらのメダルは1種類につき最大9個まで所持することが可能。なお、メダルはひとりの冒険者にいくつでも与えることができるが、好みや性格、方針に影響を与えるメダルは、効果が重複することはなく、与えるたびに新しく与えたメダルの効果に変更されるので注意しよう。

メダル一覧

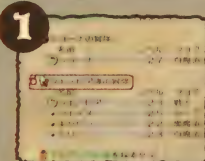
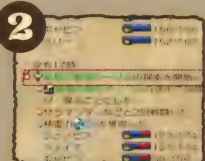
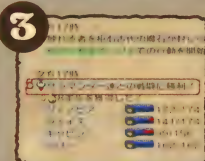
※好み補正系のメダルだけは、装備可能な武器、もしくは習得可能なジョブにしか与えられない。

系統	名称	授与後の表示	効果	入手方法
能力補正系	ちからのメダル	―	ちからを上げる	最初から所持
	耐久力のメダル	―	耐久力を上げる	最初から所持
	器用さのメダル	―	器用さを上げる	最初から所持
	素早さのメダル	―	素早さを上げる	最初から所持
	知性のメダル	―	知性を上げる	最初から所持
	精神のメダル	―	精神を上げる	最初から所持
	ちからのメダル+	―	ちからのメダルの2倍、ちからを上げる	ゲームクリア時、ランクに応じて獲得
	耐久力のメダル+	―	耐久力のメダルの2倍、耐久力を上げる	ゲームクリア時、ランクに応じて獲得
	器用さのメダル+	―	器用さのメダルの2倍、器用さを上げる	ゲームクリア時、ランクに応じて獲得
	素早さのメダル+	―	素早さのメダルの2倍、素早さを上げる	ゲームクリア時、ランクに応じて獲得
	知性のメダル+	―	知性のメダルの2倍、知性を上げる	ゲームクリア時、ランクに応じて獲得
	精神のメダル+	―	精神のメダルの2倍、精神を上げる	ゲームクリア時、ランクに応じて獲得
	体力のメダル	―	体力を上げ、HPを増やす	訓練場近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
好み補正系	バランスのメダル	なし	武器や魔法の好みがなくなり平均的に扱える	全施設の研究レベルが45、90になったとき
	ソードのメダル	ソード好き	ソードを好み、ソードの威力が10%上昇	ソードの研究レベルが20の倍数になる
	ハンマーのメダル	ハンマー好き	ハンマーを好み、ハンマーの威力が10%上昇	ハンマーの研究レベルが20の倍数になる
	アックスのメダル	アックス好き	アックスを好み、アックスの威力が10%上昇	アックスの研究レベルが20の倍数になる
	ダガーのメダル	ダガー好き	ダガーを好み、ダガーの威力が10%上昇	ダガーの研究レベルが20の倍数になる
	ファイアのメダル	炎属性魔法好き	炎属性魔法を好んで修得し、威力が5%上昇	炎属性魔法の研究レベルが20の倍数になる
	ブリザドのメダル	氷属性魔法好き	氷属性魔法を好んで修得し、威力が5%上昇	氷属性魔法の研究レベルが20の倍数になる
	サンダーのメダル	雷属性魔法好き	雷属性魔法を好んで修得し、威力が5%上昇	雷属性の研究レベルが20の倍数になる
	弱体魔法のメダル	弱体魔法好き	弱体魔法を好んで修得し、威力が5%上昇	弱体魔法の研究レベルが20の倍数になる
	回復魔法のメダル	回復魔法好き	回復魔法を好んで修得し、効果が5%上昇	回復魔法の研究レベルが20の倍数になる
	強化魔法のメダル	強化魔法好き	強化魔法を好んで修得し、効果が5%上昇	強化魔法の研究レベルが20の倍数になる
	防御魔法のメダル	防御魔法好き	防御魔法を好んで修得し、効果が5%上昇	防御魔法の研究レベルが20の倍数になる
	ホーリーのメダル	聖属性魔法好き	聖属性魔法を好んで修得し、威力が5%上昇	聖属性魔法の研究レベルが20の倍数になる
性格補正系	冒険者のメダル	普通の生活	平均的な冒険者の準備をして探索にのぞむようになる	ギルド近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	武器マニアのメダル	武器にお金をかける	武器屋の常連になり、武器屋でまけてもらうこともある	武器屋近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	防具フリークのメダル	防具にお金をかける	防具屋の常連になり、防具屋でまけてもらうこともある	防具屋近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	特売ゲッターのメダル	節約家	特売品を狙って購入するようになり、お店でまけてもらうこともある	道具屋近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	道具コレクターのメダル	準備がいい	道具をつねに持ち歩くようになり、道具屋でまけてもらうこともある	道具屋近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	公園がよいのメダル	公園好き	公園が大好きになり、毎朝公園によった際、やる気と能力値が上昇する	噴水の公園近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	酒場びたりのメダル	酒場好き	酒場が至福の場所になり、探索後酒場によった際、やる気と幸せ度が上がる	酒場近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	訓練場じこみのメダル	訓練好き	やる気が低いとき、または探索後に訓練場へ向かい、訓練に励むようになる	訓練場近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	遊技場づけのメダル	遊び好き	やる気が低いとき、または探索後に遊技場へ向かい、ギルを稼ぐようになる	遊技場近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
方針補正系	品行方正のメダル	無難に冒険	探索や戦闘中の行動に特定の傾向はなく、平均的な冒険者として行動するようになる	ギルド近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	戦々恐々のメダル	大事を取る	冒険中、ピンチになると危険を冒さず、すぐに帰還するようになる	防具屋近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	獅子奮迅のメダル	粘り強く	冒険中、ピンチになっても逃げたりせず、戦いを続けるようになる	武器屋近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	先手必勝のメダル	最初から飛ばす	HPが多いとき、アビリティをよく使うようになり、効果も上がる	黒魔法学校近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	一発逆転のメダル	力を温存する	HPが少なくなるとアビリティをよく使うようになり、効果も上がる	白魔法学院近くの家庭円満状態の民家で住民と会話
	一進一退のメダル	弱い敵ハンター	自分よりも低いレベルのおふれに挑み、弱い敵と戦う際、能力がアップ	民家以外の建物が近所にない家庭円満状態の民家で住民と会話
	悪戦苦闘のメダル	チャレンジャー	自分よりも高いレベルのおふれに挑み、強い敵と戦う際、能力がアップ	民家以外の建物が近所にない家庭円満状態の民家で住民と会話
	意気揚々のメダル	昼食抜きで冒険	昼食休憩をせずに探索する。探索効率はよいがHP回復ができない	遊技場の近所にある家庭円満状態の民家で住民と会話

冒険報告書の読み方

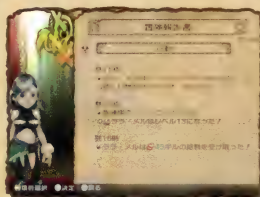
冒険報告書を読もう

冒険報告書は、冒険者が探索に出かけたときの記録であり、冒険者の行動が細かく記されている。例えば、ある冒険者が城下町でどこの店に立ち寄り何を購入したのかや、どこのダンジョンでどんなモンスターと戦い、その結果はどうだったかなど、冒険者の1日の行動がすべて把握できるのだ。この冒険報告書を読めば、すべての冒険者をより深く知ることができるぞ。

冒険報告書のしくみ

1 冒険者名を選択
冒険者の名前やパーティ名にカーソルを合わせてAボタンを押す。

2 行動を選択
行動が表示されるので、城下町かダンジョンでの行動を選択する。

3 バトルを選択
ダンジョンでの行動を選択した場合はバトルの詳細も選択できる。

4 バトルの詳細情報
どんなモンスターとどのような戦闘が行なわれたのかが記録されている。

冒険報告書から情報を得る

冒険報告書に記録されている情報を確認することで、冒険者の行動に関するさまざまな疑問を解決することができる。冒険者が探索に向かわない、ダンジョンの探索度がなかなか上がらないなど、困ったことがあったら、必ず冒険報告書を確認しよう。冒険者のやる気がなくなり家に帰ってしまっていたり、ダンジョンに到着した時間が遅くほとんど探索せずに戻ってきたりしているなど、その原因が判明するはずだ。また、派遣した冒険者が全滅してしまったときはバトルの詳細まで目を通したい。敵の魔法攻撃で大ダメージを受けていた場合は、該当する属性の耐性を持つ防具を身につけた冒険者か、知性の高い冒険者を派遣しよう。

探索に出ないで城下町にいた冒険者が何をしていたか、すぐ分かるのだ。

こうなると、モンスターの属性攻撃に対する対策が必要だろう。

冒険報告書のアイコン

冒険報告書には、さまざまな情報を分かりやすくするために、多くのアイコンが使用されている。これらのアイコンは、冒険者の行動を表すもの、冒険者の装備品を表すもの、そのほか冒険者の状態や探索の結果などを表すものの、大きく3つに分類できる。下記にそれぞれの名称と役割をまとめてみたので、参考にしてほしい。特に冒険者が倒れる、パーティ全滅のアイコンが表示されているときは要注意。どんな敵とどんな戦闘を行ない敗れてしまったのか、今後の対策のためにチェックしておきたい。また翌日はやる気回復のため、忘れずに冒険者の家へおみまいにいこう。

行動を表すアイコン

装備品、アイテムを表すアイコン

毒消し、万能薬

フェニックスの尾、
フェニックスの羽

魔法のトーチ

その他のアイコン

アイテム購入、
または報酬入手

モンスターを倒す

逃走

冒険を切り上げる

冒険者が倒れる

パーティ全滅

経済報告書を読もう

国の発展に活かすには

毎朝、チャイムから受ける報告では、冒険報告書の後に経済報告書も確認できる。経済報告書には王国の経済状態が記されており、その日にどれだけの資金と精霊力が使えるのかがひと目で分かるのだ。資金は国民の税金が貯蓄され、精霊力は冒険者の集めてきた精霊石から産出される。冒険者のお店や冒険者の建物に投資する際は、1日の収入を考えていちばん優先したいものから投資しよう。特に資金や精霊力が不足しがちなゲーム序盤は、しっかり計画を立てる必要がある。経済報告書に掲載されている情報は下記のとおり。いちばん下の「今日の予算」が本日使える資金と精霊力だ。

経済報告書画面の見方

❶ **日付**　ゲーム開始からの日数
❷ **資金**　縦の列が資金の詳細となる
❸ **精霊力**　縦の列が精霊力の詳細となる
❹ **昨日の予算**　昨日の資金と精霊力
❺ **昨日の支出**　昨日使った資金と精霊力
❻ **今日の収入**　昨日得た資金と精霊力
❼ **幸せボーナス**　昨日得た幸せボーナス
❽ **今日の予算**　本日使える資金と精霊力

カエルの紋章って……？

Column

カエル掲示板をはじめ、街のあちこちで見かけるカエルの紋章。カエルは王家のりっぱな紋章なのだが、なぜカエルが王家の紋章なのかは、国民たちから聞くことができる。ここでは、街で耳に入る国民たちのカエルに関する発言を集めてみた。

先代がつけたカエルの紋章が、じつは魔よけだったりするのかしら？

カエルは我らが王家の紋章。そしてなき王妃がとても愛した動物でもありました。王妃のためにカエル嫌いを克服した先代はここに思い出を刻んだのですな。

カエルが王家の紋章なのは、種族ごとの紋章をこえて私たちの国はみんなを受けいれるって意味なんです。

ゲームのクリアと評価について

ダークロードとの対決

ダンジョン「目覚めし王の祭壇」で、最終ボス・ダークロードと対決し、勝利するとゲームクリアとなる。ダークロード討伐のおふれを出した日は、画面にダークロードのHPを表わすHPバーが表示される。HPバーが表示されるボスはほかにも数体存在するが、これらの敵のみ翌日になってもHPは回復しないのだ。

画面下に表示されているのがHPバー。これを0にすれば勝利となる。

クリア後の評価

ダークロードを倒すとゲームクリアとなり、「国造り評価」が表示される。この評価はプレイヤーの築いた王国をさまざまな視点から評価したもので、「クリア評価」、「住民評価」、「冒険者評価」の3項目を総合したものだ。評価はアルファベット表記で7ランクで表示され、SSSランクがもっとも高く、Dランクが最も低い。

ここで注意したいのが、ひとつの項目が飛びぬけて高くても国造り評価が大きく上がることはないということ。たとえばクリア日数が短くクリア評価が高くても、住民の幸せをあまり考えずいると住民評価が低くなり、総合評価の国造り評価は上がらないのだ。なお、総合評価のランクに応じた数だけ、右に挙げた6種類の特殊メダルが獲得できる。

クリア後にもらえる特殊メダル

- ちからのメダル+
- 素早さのメダル+
- 耐久力のメダル+
- 知性のメダル+
- 器用さのメダル+
- 精神のメダル+

総合評価による獲得メダル数

ランク	獲得メダル
SSS	7個
SS	6個
S	5個
A	4個
B	3個
C	2個
D	1個

クリアデータとニューゲーム

ゲームをクリアし、国造り評価を確認したあとに、セーブを行なうかというメッセージが表示される。ここでセーブをしていったんWiiメニューに戻り、再びゲームを開始してみよう。タイトル画面の「はじめから」でクリアデータを選ぶと、冒険者が持っていたアイテムと、与えたメダルで上昇した分の能力値や変化した好み、性格、方針などを引き継いだ状態で、最初からゲームをプレイすることができるのだ。また、難易度もハードとベリーハードから選択可能となる。

よりよい国造りのために

ここでは、国造りに役立つさまざまな情報をまとめた。書いてある内容をよく理解し、高ランククリアを目指してほしい。

国を支える国民を知る

民家を建てるときは

国のいしずえとなる国民たち。彼らの納める税金が資金となり、国を発展させることができるのだ。税金は民家の種類によって決定され、住民の数が多いほど納める金額が上がっていく。ただし、住民の多い家は広いスペースを必要とするので、あまり多くは建てられないのが難点だ。このことから民家を増やす際は、より多くの税収を得るためにも小さい区画で建てられるうえ、やや税収の高い「大きな家」、もしくは「3種族の家」をメインに建てていくのがおすすめだ。

民家の種類と特徴

民家の種類	住人の人数	区画	基本税収
小さな家	2	1×1	10
大きな家	3	1×1	20
3種族の家※	3	1×1	20
広い家	4	1×2	30
豪華な家	8	2×2	70

※3種族の家とはリルティの家、セルキーの家、ユークの家を指す

幸せボーナスで税収アップ

国造りの資金をより増やすのに役立つ方法として、幸せボーナスの発生と家庭円満度の上昇が挙げられる。幸せボーナスは王国ランクが上がるほど入手できる金額がアップする。また、家庭円満状態の家庭は通常の2倍以上の税金を払ってくれるのだ。詳しくは右の計算式を見てほしい。これらを達成するためにも、時間いっぱいまで毎日国民に話しかけることを心がけよう。幸せ玉を使う必要がないときは、幸せをふりまきながら話しかけること。なお、パン屋や商館など住民のお店を建てる位置にも気を配ろう。できるだけ多くの住民に話しかけられるよう大通りに面した場所に建て、買い物にきた住民を見逃さないようにしたい。

税収を増やす方法

- **幸せボーナスを発生させる**
  →幸せボーナス＝20＋幸せランク×20
- **家庭円満状態にする**
  →税収＝基本税収×2＋10

王国ランクが上がれば街に出歩く人の数も増え、会話しやすくなる。

冒険者を任命するまえに

見習い冒険者の能力値は、民家を建てた際にランダムで決定されるが、種族ごとに各能力値の基本となる値とその合計値が決まっている。この数値に民家の種類や近隣の建物の影響が加わり、実際の数値が決定されるのだ。

冒険者の能力値は、最初の数値が高ければ高いほど上がりやすい。このことから将来どんなジョブにするかを考えて、成長させたい能力値の高い者を冒険者に任命しよう。

冒険者の能力値と初期値の関係

能力の基本値＝
初期値＋（レベル－1）×（5＋初期値）÷10

例：ちからの初期値が3だった冒険者→レベル21では19
ちからの初期値が8だった冒険者→レベル21では34

※実際の能力値は、基本値にジョブごとの補正がかかる

種族別能力初期値

種族名	体力	ちから	耐久力	器用さ	素早さ	知性	精神	合計	初期ジョブ※
クラヴァット	5	5	5	5	5	5	5	35	戦士
リルティ	6	7	7	5	5	3	4	37	戦士
セルキー	4	7	5	7	7	4	3	37	シーフ
ユーク（男）	5	5	7	5	3	7	5	37	黒魔道士
ユーク（女）	5	5	7	5	3	5	7	37	白魔道士

※リルティ、セルキー、ユークはジョブチェンジ不可。

民家の種類と初期値の増減率

民家の種類	住人の人数
小さな家 大きな家 3種族の家※	0～±1
広い家	±1～±2
豪華な家	±1～±3

※3種族の家とはリルティの家、セルキーの家、ユークの家を指す

近隣の建物が初期値に与える影響

建物の種類	体力	ちから	耐久力	器用さ	素早さ	知性	精神
武器屋		+1				−1	
防具屋			+1		−1		
遊技場				+1			−1
訓練場				−1	+1		
黒魔法学校			−1			+1	
白魔法学院		−1					+1

冒険者に協力しよう

王様が自ら探索に向かうことはできないが、街の中でも冒険者たちに協力することは可能だ。冒険者のためになるおもな行動を右に挙げたので参考にしてほしい。家の近くに噴水の公園や聖なるほこらを建ててあげれば、冒険者が朝立ち寄ることでやる気を回復し、よほど探索中に消耗しない限り、毎日探索に向かってくれるはずだ。

冒険者のためにできること

- 出発時と帰還時に話しかける
- 冒険者の家を家庭円満にする
- 冒険者の家の近隣に噴水の公園もしくは聖なるほこらを建てる
- ダンジョンで全滅した翌日は、冒険者の家までおみまいに向かう

おふれを出すまえに

おふれの達成とメダルの授与

おふれは、城下町から発行できるものと各ダンジョンから選べるものの2種類に分けられる。ダンジョンで選択できるおふれの中には、おふれを達成した冒険者にメダルを授与できるものが存在する。これらのおふれは1度達成すると2度と出現しないため、冒険者に与えられるメダルの数には限りがある。依頼する冒険者と与えるメダルは慎重に選ぼう。また、能力を上昇させる能力補正メダルは、おふれを実行するダンジョンのレベルや討伐するモンスターのレベルが高ければ高いほど、上昇する数値が増えることを覚えておきたい。高レベルのダンジョンやモンスターに挑戦できるようになってから与えると、大幅に能力が上がり効果的だ。特殊メダルでは「訓練場のメダル」がおすすめ。探索から帰ったあとも冒険者は自主的に訓練場へ向かい、レベルが上がるようになるのだ。

おふれリスト

☆印は達成後、冒険者にメダルを授与できる

●城下町
- 王国の休日
- ジョブチェンジ希望者募集
- 住民のなくしものを探せ(→072ページ参照)
- まんまるたんぽぽを捜索(→071ページ参照)

●ダンジョン
- 街でこの場所の情報を集めよ
- この場所を探索せよ
- ☆魔物の親玉を倒せ!
- この場所で経験を積め
- ☆強大な魔物を倒せ!(→055ページ参照)
- ☆研究素材を獲得せよ(→055ページ参照)
- ☆まんまるたんぽぽを獲得せよ(→071ページ参照)

能力補正メダルの効果

能力上昇値=レベル(※)÷5+1

※「魔物の親玉を倒せ」達成時には戦闘を行なったダンジョンのレベル「研究素材を獲得せよ」達成時は戦ったレアモンスターのレベル

ダンジョンの特性を理解しよう

ダンジョンの中には、特定の条件を満たさないと探索度が上がらないものがある。ひとつは探索するまえにそのダンジョンに関する情報を集める必要があるというもの。「街でこの場所の情報を集めよ」というおふれが出現するので、冒険者に依頼し、街で情報収集しよう。もうひとつは日ごとに構造が変わるダンジョンだ。このダンジョンは、1日で探索度を決められた量まで上げないと、翌日探索度が0に戻ってしまう。右に構造が変わるダンジョンと、探索度を上げる方法をまとめた。例えば密林の遺跡シ・ケムの構造を解明するには、5組の冒険者、もしくはパーティで探索させ、かつそれぞれが戦闘に1回以上勝利すればよい。

構造が変わるダンジョンの探索度を上げる方法

ダンジョン名	条件※
密林の遺跡シ・ケム	5組で探索し、戦闘を1回以上勝利
幻想の渚レンス	2組で探索し、戦闘を2回以上勝利
海底の道エオルタ	2組で探索し、戦闘を1回以上勝利
いにしえの神殿コ・ル	2組で探索し、戦闘を2回以上勝利
忘却の墓地オルピタ	3組で探索し、戦闘を2回以上勝利
隠者の洞穴シムス	3組で探索し、戦闘を1回以上勝利

※「マッピング」習得者、もしくは習得者を含んだパーティで探索するときは、5組は3組、3組は2組、2組は1組で探索すればよい

装備品の特徴と属性

防具のグローブとヘルム、ローブは、防御力を上げるだけでなく、特定の攻撃に対して耐性を持っている。また、装備品や魔法、モンスターの攻撃のなかには、炎、氷、雷、聖の4種類の属性を持ったものがあり、炎、氷、雷の3つにはダメージを増減させる相性がある。なお、属性武器には特定の能力を上昇させる効果もある。

属性武器と上昇する能力

種類	属性	上昇する能力
ソード	炎	知性
	氷	精神
	雷	知性
ハンマー	炎	精神
	氷	知性
	雷	精神
アックス	炎	精神
	氷	精神
	雷	知性

種類	属性	上昇する能力
ダガー	炎	知性
	氷	知性
	雷	精神
ロッド	炎	ちから
	氷	耐久力
	雷	素早さ

特定の攻撃に対して耐性を持つ防具

名称	耐性
グローブ	ソードによるダメージを軽減する
ヘルム	ハンマーによるダメージを軽減する
ローブ	全属性攻撃によるダメージを軽減する

属性攻撃に分類される攻撃

○属性武器による攻撃
○攻撃魔法
○モンスターの属性攻撃

属性防具と属性攻撃の相性

	炎属性攻撃	氷属性攻撃	雷属性攻撃
炎属性防具	⬇	⬆⬆	—
氷属性防具	⬆⬆	⬇	—
雷属性防具	—	—	⬇

※ ⬇：ダメージを軽減　—：通常と同ダメージ
⬆：通常よりややダメージを多く受ける　⬆⬆：ダメージを多く受ける

モンスターの防御特性

モンスターのうちいくつかは、こうらや石などで身体をおおう特性があるものがいる。特性は7種類あり、冒険者の攻撃の種類によって、下の表のような相性がある。探索するダンジョンに出現するモンスターが、どんな特性を持っているのかを112ページからのモンスターデータで確認し、モンスターの弱点となる攻撃ができる冒険者を派遣するよう心がけよう。

防御特性の効果

防御特性	攻撃の種類									主なモンスター
	ソード	ハンマー	アックス	ダガー	ロッド	炎属性	氷属性	雷属性	聖属性	
プリン	×	×	×	×	—	○	○	○	○	プリン、ババロア
スケルトン	△	△	△	△	—	—	—	—	○	スケルトン
アンデット	△	△	△	△	—	—	—	—	◎	ゴースト、レイス
こうら	△	◎	△	△	—	×	×	◎	—	ギガントード
リザード／ゴーレム	△	○	△	△	—	×	○	—	—	リザードマン／ゴーレム
ストーン	△	◎	△	△	—	×	—	×	—	ストーンワーム
プラント	—	—	○	—	—	○	—	—	—	マンドレイク、モルボル

※◎：大ダメージを与えられる　○：やや多めにダメージを与えられる　—：通常と同ダメージ　△：あまりダメージを与えられない　×：ほとんどダメージを与えられない

強敵に挑戦！

ダンジョン間を移動するモンスター

モンスターの中には、ダンジョンからダンジョンへと移動するものがいる。彼らをワンダリング・モンスターと呼ぶ。ワンダリング・モンスターのレベルは固定となっており、難易度やダンジョンによって変動することはない。貴重なアイテムを落とすうえ、何度でも出現するので挑戦してみよう。ただし、冒険者のレベルがモンスターよりも高いからといって、むやみに向かわせるのは危険だ。レベルの高い低いに関わらず、彼らは強力な技を使ってくるため、それに対応できる装備品やアビリティを冒険者が備えるまでは、ワンダリング・モンスターのいるダンジョンは避けること。

ワンダリング・モンスター一覧

ダンジョンで表示される名称	出現モンスター	レベル	ドロップアイテム
いたずら子鬼の二人連れ	ゴブリンメイジ、インプ	5	ハイポーション
ほうちょうの二人組	トンベリ、ゴブリンヒーラー	10	フェニックスの尾
カネの音のする1対	ギルガメ、プチワーム	16	フェニックスの羽
現世をさまよう背徳の魔人	マインドフレア	25	マインドフレアの腕輪
血に飢えし巨躯の獣	ベヒーモス	40	ベヒーモスの腕輪
心なき破壊の人形	デスマシーン、ゴーレム	60	デスマシーンの腕輪
死を許されざる竜	ドラゴンゾンビ、ゴースト、スケルトン、スケルトンメイジ	80	ドラゴンゾンビの腕輪
冷酷なる鋼の魔獣	ブルータルウルフ、ウルフ、ダイアウルフ	100	ブルータルウルフの腕輪

特別なボスモンスター

最終ボスのダークロードを含む5種類のボスモンスターは、討伐のおふれを出すと画面上にHPバーが表示される。これらのボスはどれも能力値が高く、強力な技を持っている。とくに体力が飛びぬけていて、HPは通常のボスとは比較にならない。ただし、与えたダメージは翌日になっても回復しないので、1度の戦闘で倒すことができなくても毎日おふれを出し、少しづつHPを減らしていくことで倒すことが可能だ。なお、サボテンダーは、これらのモンスターの中では最もやっかいな相手である。素早さが高く、物理攻撃がほとんど回避されてしまうのだ。冒険者のレベルを大幅に上げて挑むか、黒魔道士の魔法攻撃を主体に戦おう。

討伐のおふれを出すと、ほかのおふれを選べなくなるので注意。

特殊ボスモンスター一覧

名称	出現ダンジョン	参照ページ
サボテンダー	砂の都クラビス	091
オクトラーケン	隠者の洞穴シムス	092
ワイバーン	終焉の山ラングース	092
ワイバーン	チュニカ山脈	092
タイタン	巨人の村ヘパール	093
ダークロード	目覚めし王の祭壇	093

レアモンスターについて

ここでは、ダンジョン情報において紫色の文字で表示されるモンスターを紹介する。大半が素材獲得のおふれで出現し、レベルはダンジョンではなく素材を必要とする施設の研究レベルと同じになる。ただし、南の森ベルテブラのみ「強大な魔物を倒せ」という特別なおふれを選ぶと出現する。

南の森のベルテブラの強大な魔物

出現条件	南の森ベルテブラの探索度をMAXにし、おふれ「強大な魔物を倒せ!」を出す
出現モンスター	モルボル、オチュー、マンドレイク、バイトワスプ
モンスターのレベル	ノーマル:13、ハード:19、ベリーハード:33

研究素材獲得のおふれを出すと出現するモンスター

施設名	素材名	レベル	ダンジョン	モンスター			
武器屋	ソード素材	15	暗がりの洞窟クピト	アイスゴブリン	ー	ー	ー
		40	ブロンキ交差路	リザードマン	リザードヒーラー	リザードメイジ	ー
		70	南の街道カルクス	サラマンダー	ラヴァムー	リザードヒーラー	アーリマン
	ハンマー素材	30	オーガキャンプ	ハンマーオーガ	アックスオーガ	ー	ー
		50	ランパ河岸	ギガントード	サハギン	サハギンヒーラー	ー
		80	デンテ大橋	ギガース	スケルトン	ネクロマンサー	リザードメイジ
	アックス素材	45	砂の洞窟コルテク	ストーンサハギン	ストーンワーム	スコーピオン	ー
		80	砂の都クラビス	ギガース	ゴーレム	ー	ー
防具屋	アーマー素材	20	ジェヌ・デ平原	ババロア	ー	ー	ー
		40	霧深き平原ポブルス	ムー	ウルフ	ゴブリンヒーラー	ー
		70	ジャンクトラ平原	ゴーレム	ソニックバット	ネクロマンサー	スケルトンメイジ
	ヘルム素材	30	ディアフィ川道	ババロア	ー	ー	ー
		45	渇きの道ガリット	ラヴァムー	サラマンダー	リザードヒーラー	ー
		80	扉の海洞フロンス	ゴーレム	オーク	キマイラ	ー
	グローブ素材	35	深淵の大穴バルバイレ	ゴースト	ネクロマンサー	リザードメイジ	ー
		70	終焉の山ラングース	モルボル	オチュー	マンドレイク	バイトワスプ
道具屋	ポーション素材	20	奇岩の谷ドルサム	ワーム	ー	ー	ー
		40	しじまの湖クラニト	ババロア	プリン	ラヴァムー	スノームー
		70	ネフロン海岸	リザードマン	ワーム	リザードメイジ	リザードヒーラー
	毒消し素材	25	クーティス盆地	ストーンワーム	ー	ー	ー
		45	オーク城砦	オーク	オークヒーラー	オークメイジ	ー
		80	彼岸の断崖キャビタス	サハギンロード	サハギン	サハギンメイジ	サハギンヒーラー
	蘇生の秘具素材	40	アルテリア丘陵	ラヴァムー	サラマンダー	リザードヒーラー	ー
		65	チュニカ山脈	サラマンダー	ラヴァムー	リザードヒーラー	アーリマン
白魔法学院	回復の魔石	20	白き森パンクレア	オークメイジ	ゴブリンメイジ	ー	ー
		45	あらがいの道アウリス	ババロア	プリン	ラヴァムー	スノームー
		70	レティーナ氷原	ケルベロス	サラマンダー	リザードマン	リザードヒーラー
	強化の魔石	25	ヴェナ・エ湿原	オークメイジ	ゴブリンメイジ	ー	ー
		45	失われた都ネーブル	キマイラ	スケルトン	スケルトンメイジ	ネクロマンサー
		80	オース橋	ギガントード	サハギン	サハギンヒーラー	ー
黒魔法学校	炎の魔石	15	黒き森ブルモネ	キラービー	マンドレイク		ー
		45	西の街道テルヌ	サラマンダー	スコーピオン	ワーム	ー
		70	旅人の街道コラム・シ	スノームー	アイスゴブリン	ゴブリンヒーラー	ー
	氷属性魔法	25	密林の遺跡シ・ケム	ゴースト	ー	ー	ー
		50	迷いの森ムスキュ	キマイラ	スケルトン	スケルトンメイジ	ネクロマンサー
		80	凍てついた滝エンセ	アイスゴブリン	スノームー	ゴブリンヒーラー	アーリマン

こんな王国を造ってみよう！その1

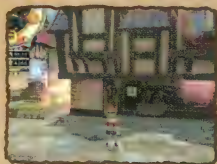
探索がどんどん進む!?冒険者が成長しやすい国

国民が暮らしやすい街を考えるのも王様の重要な仕事のひとつ。ここでは冒険者の生活に配慮した街並みを紹介しよう。まずは、冒険者の家の近くには、噴水の公園か聖なるほこらを設置。冒険者は、家の近くにこれらの建物があると朝ここに立ち寄り、やる気を回復してから探索に向かうのだ。1度に5人まで立ち寄ることができるので周囲に建てる家は5軒以内すること。また、冒険者の店と冒険者の建物はできるだけ近くに建設したい。移動距離を減らし、準備にかかる時間をすべてのジョブで同じにすることで、一斉に酒場へ集わせパーティを組みやすくするのが狙いだ。旅人とパーティを組ませたいなら、冒険者の家を宿屋の近くに建ててみよう。なお、宿屋については、行商人がお店に立ち寄りやすいようお店の近くに建てるのもいい方法だ。

城下町全体マップ

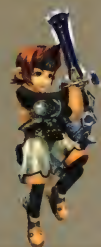
民家　特殊な店
冒険者の建物　公園
冒険者の店　住民の店

Check1 聖なるほこらの位置

聖なるほこらは、冒険者の家だけでなく武器屋と防具屋のそばにも建てること。こうすることでこれらの店は、特売日に属性の付いた装備品を売り出すようになるのだ。

聖なるほこらの周辺は、武器屋と防具屋で囲んでしまおう。

Check2 声をかけやすい場所は

冒険者が探索へ出かけるまえに立ち寄る酒場は、出発まえに声をかけやすいようにできるだけ開けた場所に建てたい。近くにパン屋を建てれば、住民たちとの会話もしやすくなる。

おふれを出したら住民と会話しつつ、冒険者を待とう。

【第2章 シナリオ】

Scenario

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book
WORLD MAP
ワールドマップ
冒険者が探索できる58個のダンジョンをワールドマップ上に記した。ダンジョンの位置とダンジョンへ向かうルートを確認する際に利用しよう。
1 System
2 Scenario
3 Data
46
いにしえの神殿コ・ル
10
紅の断崖 エリスロ
12
劫火の森 アクシラ
58
目覚めし王の祭壇
29
デルミ大砂漠
08
奇岩の谷 トルサム
03
ゴブリンの隠れ里
25
渇きの道 ガリット
09
あらがいの道 アウリス
06
西の街道 テルヌ
01
西の洞窟 バルム・テ
城下町
13
奇跡の泉 グリセア
04
ジェヌ・テ平原
02
暗がりの洞窟 クピト
05
霧深き平原 ポプルス
14
黒き森 ブルモネ
33
砂の洞窟 コルテク
11
白き森 パンクレア
16
南の森 ベルテブラ
07
南の街道 カルクス
32
クーティス盆地
17
密林の遺跡 シ・ケム
53
砂の都 クラビス
50
常闇の森 リンフォ
18
ブロンキ交差路
42
深淵の大穴 バルバイレ
19
ネフロン海岸
34
オーガキャンプ
55
終焉の山 ラングース
48
入り江の古城 コローン
37
幻想の渚 レンス
57
巨人の村 ヘパール
49
巨人島

●ダンジョン番号について

ラストダンジョンの目覚めし王の祭壇を58番目とし、出現時期の早いものからレベル順に並んでいる。なお、出現条件によって色分けされており、各色の意味は以下のとおり

- 01 難易度に関係なく出現する
- 01 追加コンテンツをダウンロードした場合のみ、難易度ノーマルから出現。ダウンロードしていない場合は難易度ハード以上で出現
- 01 難易度ハード以上で出現
- 01 追加コンテンツをダウンロードすることのみにより出現

●ダンジョン50音順索引

シナリオチャート

シナリオの流れを、おすすめのダンジョンの攻略順とあわせてチャート形式で紹介する。ゲームクリアに役立ててほしい。

シナリオチャートの見方

❶ イベント

物語を進めることで発生するイベント。番号は070ページのイベントリストに対応している

❷ ストーリーイベント

物語を進めると流れるイベントシーン

❸ ダンジョン

線の上にあるものは、物語を進めるためにクリアする必要のあるダンジョン。線の右側にあるものは、物語の進行に直接影響しないダンジョンで出現時期の早いものからレベル順に並んでいる。なお、番号は058ページのワールドマップ、073ページのダンジョンデータと対応している。色の意味は以下のとおり

- （黄）難易度に関係なく出現する
- （緑）追加コンテンツをダウンロードした場合のみ、難易度ノーマルから出現。ダウンロードしていない場合は難易度ハード以上で出現
- （青）難易度ハード以上で出現
- （赤）追加コンテンツをダウンロードすることのみで出現

第1章 小さな王様

建築術を使ってみよう

→070ページ

● 建築術によって王国にはじめて小さな家が建つ

冒険者の旅立ち

→070ページ

● 精霊力を求めて冒険者が西の洞窟バルム・デへ出発

❗ 冒険者は5人まで

ゲーム開始直後は、冒険者を5人まで任命できる。酒場を建てると最大4人のパーティを組めるので、あまってしまう者を出さないようまずは4人、ギルドを建てたら8人と、4人ずつ増やしていこう。

Event 03 パン屋の思い出

→070ページ

● モグチヨに絵を描いてもらい、パン屋が建設可能になる

Event 04 謎のペンギン登場

→071ページ

● レオたちの前に謎のペンギン・パブロフが現れる

Dungeon 01 西の洞窟パルム・デ

→074ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
1	1	2

●クリア後、精霊力を100獲得できる

冒険者の凱旋

Dungeon 02 暗がりの洞窟クビト

→074ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
2	3	5

●クリア後、武器屋の建設可能数が増える

魔物の集結

Event 05 王国に公園を（その1）

→071ページ

● 公園を建てるため、まんまるたんぽぽを探すことになる

Dungeon 03 ゴブリンの隠れ里

→074ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
3	4	7

●クリア後、民家の建設可能数が増える

ゴブリンたちを撃退

第2章へ

パン屋を建てると

パン屋建設後、画面に幸せゲージが表示され、幸せ玉がひとつ追加される。このイベントを発生させてパン屋を建てるとパン屋の前に住民が、クリスタル広場にモグチヨが現れるので、話を聞いてみよう。

ボスモンスターを倒すと

西の洞窟パルム・デでボスモンスターを倒した冒険者は、お城へ向かう途中にクリスタル広場で立ち止まる。話しかけるとみんなの前でおふれの達成を報告してくれるのだ。

武器屋を建てよう

暗がりの洞窟クビトをクリアするまえにゴブリンの隠れ里を探索するおふれを出そうとすると、チャイムから武器を装備しないと危険だと警告を受ける。ここは武器屋を建ててから挑もう。ただし、武器屋を建てた当日は、まだ武器は販売されていないので、必ず武器屋を建てた翌日から探索に向かわせること。

迫りくる危機

ゴブリンの隠れ里に多くの魔物が集結し、街を狙っていると、冒険者から報告を受ける。

故郷のために

冒険者たちはゴブリンの群れを見事撃退。待ちわびるレオたちのもとに報告にやってくる。

第2章 闇をまとう王

ジェヌ・デ平原

→075ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
4	6	10

●クリア後、防具屋の建設可能数が増える

王国に公園を（その2）

→071ページ

●まんまるたんぽぽを手に入れ、噴水の公園が建設可能になる

大家族の暮らす広い家

→071ページ

●モグチヨ、モグムネの協力を得て広い家が建設可能になる

モグシドの飛球

→072ページ

●モグシドの飛球が、大家族を運んできてくれる

霧深き平原ポプルス

→075ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
5	7	12

●クリア後、立て札の公園の建設可能数が増える

西の街道テルヌ

→075ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
6	9	15

●クリア後、パン屋の建設可能数が増える

南の街道カルクス

→076ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
6	9	15

●クリア後、遊技場の建設可能数が増える

奇岩の谷ドルサム

→076ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
7	10	17

●クリア後、道具屋の建設可能数が増える

あらがいの道アウリス

→076ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
7	10	17

●クリア後、ギルドが建設可能になる

国民が増えると

最初に広い家を建てた翌朝、広い家の前に住民が立っている。住民は国造りに関する話をしてくれるので話しかけてみよう。

シーフ誕生

遊技場を建てると、シーフへジョブチェンジが可能になる。1軒目の遊技場では、シーフ専用アビリティのタカの目、迷わずの術、マッピングを教えてくれる。建設後は研究に投資することを忘れずに。

紅の断崖エリスロ

→077ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
8	12	20

●クリア後、リルティの家が建設可能になる（初回クリアのみ）

白き森パンクレア

→077ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
8	12	20

●クリア後、白魔法学院の建設可能数が増える

劫火の森アクシラ

→077ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
8	12	20

●クリア後、セルキーの家が建設可能になる（初回クリアのみ）

奇跡の泉グリセア

→078ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
8	12	20

●クリア後、ユークの家が建設可能になる（初回クリアのみ）

国民の休日のリクエスト

→072ページ

● 住民から休日のおふれを出してみてはと提案される

冒険者の要望

→072ページ

● 危険な探索に向かう冒険者から日給アップを求められる

黒き森プルモネ

→078ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
9	13	22

●クリア後、黒魔法学校の建設可能数が増える

ダークロード出現

第3章へ

1度クリアするだけで

紅の断崖エリスロを1度でもクリアすると、2周目以降、最初からリルティの家が建設可能となった状態でプレイすることができる。ダンジョンの情報に「初回クリアで～が建設可能」という表記のあるものは全て同様だ。

魔道士の装備

白魔法学院、もしくは黒魔法学校を建てると、武器屋でロッド、防具屋でローブが売り出される。

幸せをふりまこう

休日は幸せ度を上げるほか、家庭円満状態の家庭を増やすチャンス。多くの家庭を円満状態にし、特殊メダルの収集や税収アップを狙おう。とくに幸せ玉の数が足りず、幸せ玉を国の発展に使うことができない状態のときは、積極的に幸せをふりまきたい。

学校の効果

黒き森プルモネをクリアし、第3章に入ってから黒魔法学校を建てると、その翌日、学校前に婦人が出現。黒魔法学校の近所に住む若者は知性が高くなると教えてくれる。

懐かしい姿

クリスタル広場に集まり、不穏な噂について話し合うレオと住民たち。そんな彼らの前に、突如エピタフ王の姿を借りたダークロードが現れる。

第3章 君主の背負うもの

ジャンクトラ平原

→078ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
8	12	20

●クリア後、訓練場が建設可能になる

南の森ベルテブラ

→079ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
9	13	22

●クリア後、精霊力を400獲得できる

密林の遺跡シ・ケム

→079ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
—	13	22

●クリア後、黒魔法学校の建設可能数が増える

ブロンキ交差路

→079ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
10	15	25

●クリア後、酒場の建設可能数が増える

ネフロン海岸

→080ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
11	16	27

●クリア後、民家の建設可能数が増える

旅人の街道コラム・シ

→080ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
12	18	30

●クリア後、宿屋が建設可能になる

スティルツキンがやってきた

第4章へ

新たな敵

探索度がMAXになると「強大な魔物を倒せ!」というおふれが出現。詳細は055ページを参照。

探索度を上げるには

密林の遺跡シ・ケムのような日々構造が変わり、探索度が0に戻ってしまうダンジョンの探索を進めるためには、1日の探索で規定量まで探索度を上げる必要がある。詳しくは052ページを参照。

攻撃は魔法で

ブロンキ交差路には、物理攻撃ではダメージをほとんど与えることができない厄介な敵、プリンとババロアが出現する。まずは黒魔法学校を建てたあと、黒魔道士に挑ませよう。

宿屋を建てると

宿屋を建設すると白魔法学院に聖属性魔法、黒魔法学校に弱体化魔法が追加される。

王の行方

スティルツキンが王国へやってきた夜、ダークロードが再びレオたちの前に出現。真の姿を現し、この地で起こった出来事を語り始める。ダークロードの話から、どこかにエピタフ王はとらわれていることが判明する。

第4章 偉大なる王

ヴェナ・エ湿原

→080ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
-	19	32

●クリア後、白魔法学院の建設可能数が増える

オーク城砦

→081ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
-	21	35

●クリア後、大きな家が建設可能になる

ランバ河岸

→081ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
14	21	35

●クリア後、精霊力を300獲得できる

迷いの森ムスキュ

→081ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
14	21	35

●クリア後、酒場の建設可能数が増える

渇きの道ガリット

→082ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
15	22	37

●クリア後、遊技場の建設可能数が増える

遊技場2軒目

2軒目の遊技場では、シーフ専用のアビリティである、てきよけ、カギ開け、ぬけがけを教えてくれる。

オース橋

→082ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
15	22	37

●クリア後、パン屋の建設可能数が増える

幸せ玉が3つに

3軒目のパン屋を建設すると、幸せ玉のストック数がふたつから3つに増える。

レティーナ氷原

→082ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
15	22	37

●クリア後、商館が建設可能になる

商館を建てると

商館を建てた翌日から武器屋にダガー、防具屋にシールド、道具屋に魔法のトーチが売り出され、訓練場ではダガー技を習得できるようになる。さらに幸せ玉がふたつ増え、最大の5つためることができるようになるので、休日などを使って幸せ玉をため、王国ランクを上げていこう。

探しものはなんですか？

→072ページ

●なくしものをして困っている住民をモグムネが教えてくれる

アルテリア丘陵

→083ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
16	24	40

●クリア後、精霊力を300獲得できる

Dungeon 29 デルミ大砂漠

→083ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
16	24	40

●クリア後、酒場の建設可能数が増える

Dungeon 30 豚の海洞フロンス

→083ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
16	24	40

●クリア後、民家の建設可能数が増える

Dungeon 31 しじまの湖クラニト

→084ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
16	24	40

●クリア後、噴水の公園の建設可能数が増える

ギガース発見

断崖の先へ

魔王の腹心ギガースが断崖を登っていくのを見たという、冒険者からの報告が届いた。はたしてその先にはダークロードの拠点があるのだろうか……。

クーティス盆地

→084ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
17	25	42

●クリア後、道具屋の建設可能数が増える

砂の洞窟コルテク

→084ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
17	25	42

●クリア後、精霊力を300獲得できる

オーガキャンプ

→085ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
17	25	42

●クリア後、武器屋の建設可能数が増える

湖底の迷宮ファシエス

→085ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
17	25	42

●クリア後、民家の建設可能数が増える

失われた都ネーブル

→085ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
—	27	45

●クリア後、精霊力を150獲得できる

幻想の渚レンス

→086ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
18	27	45

●クリア後、遊技場の建設可能数が増える

遊技場3軒目

3軒目の遊技場では、シーフ専用アビリティのクリティカル、毒盛の術、ぶんどりを教えてくれる。

ディアフィ川道

→086ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
—	28	47

●クリア後、防具屋の建設可能数が増える

彼岸の断崖キャピタス

→086ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
19	28	47

●クリア後、精霊力を200獲得できる

海底の道エオルタ

→087ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
19	28	47

●クリア後、精霊力を300獲得できる

紺碧の断崖オークル

→087ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
19	28	47

●クリア後、精霊力を150獲得できる

獣道の先には……

神殿のある丘へ

ギガースが登っていった断崖の上に、隠された獣道を発見。道はあの神殿のある丘に向かってのびているようだ。

深淵の大穴バルバイレ

→087ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
19	28	47

●クリア後、精霊力を300獲得できる

凍てついた滝エンセ

→088ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
19	28	47

●クリア後、精霊力を300獲得できる

デンテ大橋

→088ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
—	30	50

●クリア後、立て札の公園の建設可能数が増える

秘せられし道バス・サ

→088ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
21	31	52

●クリア後、精霊力を150獲得できる

神殿の入り口

決戦の地はいずこ

獣道を抜けた先に、不気味な遺跡が見つかったとの報告が届いた。どうやらこの遺跡が神殿の入り口らしい。

いにしえの神殿コ・ル

→089ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
23	34	57

●クリア後、精霊力を150獲得できる

神殿の最深部

忘却の墓地オルビタ

→089ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
-	34	57

●クリア後、精霊力を300獲得できる

入り江の古城コローン

→089ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
24	36	60

●クリア後、聖なるほこらの建設可能数が増える(初回クリアのみ)

巨人島

→090ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
25	37	62

●クリア後、精霊力を300獲得できる

常闇の森リンフォ

→090ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
28	42	70

●クリア後、聖なるほこらの建設可能数が増える(初回クリアのみ)

プランタ急流

→090ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
28	42	70

●クリア後、噴水の公園の建設可能数が増える(初回クリアのみ)

千里の街道ヒルム・シ

→091ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
32	48	80

●クリア後、聖なるほこらの建設可能数が増える(初回クリアのみ)

砂の都クラビス

→091ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
32	48	80

●クリア後、武器屋の建設可能数が増える(初回クリアのみ)

隠者の洞穴シムス

→091ページ

ノーマル	ハード	ベリーハード
33	49	82

●クリア後、立て札の公園の建設可能数が増える(初回クリアのみ)

エピタフ王発見

冒険者の報告によると、神殿の最深部に祭壇があり、そこにエピタフ王がとらわれているらしい。

ほこらを建てると

聖なるほこらを建設すると、翌日、白魔法学院で防御魔法、黒魔法学校で雷属性魔法が習得できるようになる。また、武器屋や防具屋のそばに聖なるほこらを建てると、特売日に属性の効果がある装備品を売り出すようになるので、ほこらを建てるならお店に近い場所を選びたい。

強敵に挑戦！

このダンジョンを含め、これ以降に紹介しているダンジョンのボス戦は、戦闘中にボスモンスターのHPバーが表示される特殊なものとなる。詳細は055ページを参照。また「魔物の親玉を倒せ!」を選択した際は、ほかのおふれを出せないので注意。討伐に向かわせる冒険者は、立て札の公園へやってきた冒険者の中から自分で選んだ者に依頼できる。

終焉の山ラングース

→092ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
34	51	85

●クリア後、防具屋の建設可能数が増える（初回クリアのみ）

チュニカ山脈

→092ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
36	54	90

●クリア後、道具屋の建設可能数が増える（初回クリアのみ）

巨人の村ヘパール

→092ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
40	60	100

●クリア後、豪華な家が建設可能になる（初回クリアのみ）

目覚めし王の祭壇

→093ページ

レベル		
ノーマル	ハード	ベリーハード
25	37	62

●ダークロードを倒すとゲームクリア

決戦の日

→072ページ

● ダークロード討伐の日、街はいつもと違う雰囲気に

ENDING

あきらめず再挑戦

「ダークロードを倒そう!」というおふれを出すと、最終ボス・ダークロードとの決戦になる。このおふれだけはほかのボス戦とは異なり、自分で選んだ冒険者に依頼することはできず、冒険者は各自の判断でダンジョンに向かう。また、1日でダークロードを倒せなかったときは、1度だけ冒険者が再戦を誓うイベントシーンが流れる。

2周目以降のプレイについて

クリアデータを読み込むことで、再度はじめからゲームを開始できる。このとき、前回冒険者に任命した若者は必ず登場し、メダルによって上がったぶんの能力と特殊メダルによって決まった性格や好み、入手アイテムが引き継がれる。引き継いだ能力は、再び冒険者に任命した際に反映されるので覚えておこう。なお、右に挙げたダンジョンをクリアしていた場合、ゲーム開始時から各ダンジョンのクリアボーナスである建物が建設可能となっている。

1度クリアすると2周目以降はじめから建設可能な建物

ダンジョン名	建設可能になる建物
紅の断崖エリスロ	リルティの家
劫火の森アクシラ	セルキーの家
奇跡の泉グリセア	ユークの家
入り江の古城コローン	聖なるほこら
常闇の森リンフォ	聖なるほこら
プランタ急流	噴水の公園
千里の街道ヒルム・シ	聖なるほこら
砂の都クラビス	武器屋
隠者の洞穴シムス	立て札の公園
終焉の山ラングース	防具屋
チュニカ山脈	道具屋
巨人の村ヘパール	豪華な家

イベントリスト

ここでは、王国で発生するイベントを紹介しよう。イベントの発生時期は060ページからのシナリオチャートを参照してほしい。

Event 01 建築術を使ってみよう

建築術を使って指定されたスペースに「小さな家」を建てて、国民を呼び戻そう。2軒目以降は好きな場所に建設できるが、4軒目を建てようとすると精霊力がなくなり、もう建設できないとチャイムから伝えられる。

光っている地面に足を踏み入れると、建築術で小さな家が出現。

Event 02 冒険者の旅立ち

最初に冒険者に任命した若者は、西の洞窟パルム・デを探索し、見事精霊力を獲得。その雄姿を見て、自分も精霊力を集める冒険者になりたいと、新たな若者がレオのもとにやってくる。

冒険者が持ち帰った精霊力を使用できるのは、翌日からになるのだ。

Event 03 パン屋の思い出

王国最初の冒険者が無事帰還したあと、クリスタル広場に目を向けるとひとりしょんぼりとたたずむ住民の姿が。彼に話しかけるとパン屋を建ててくれないかと頼まれる。しかし、レオはパン屋の思い出がほとんどないため、パン屋を建設できない。そこで、王国の中を歩き回っているモグチヨを探し出し、パン屋の絵を描いてもらおう。この絵があれば、レオがパン屋を思い出し、パン屋が建設可能になるのだ。なお、このイベントは第2章までのあいだならいつでも起こる。しかし、第3章以降、もしくは西の街道テルヌかオース橋をクリアしてパン屋を建てると、発生しなくなってしまうので注意しよう。

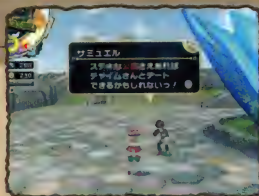
広場でパン屋の思い出にひたる住民。彼の願いをかなえてあげよう。

絵を描いてくれるモグチヨは、東側にある奥まった通路にいる。

謎のペンギン登場

2日目の夜、謎のペンギン・パブロフが出現。捕まえようとするレオと逃げるパブロフのおいかけっこが始まる。このとき、パブロフに触れるとうきうきアイコンが表示され、アイコンが出るたびに精霊力が10手に入る。なお、精霊力は難易度によって入手量の上限が決まっており、ノーマルで最大100、ハードは200、ベリーハードは300まで獲得できる。序盤は精霊力が不足しがちなので、できるだけ集めておきたい。

王国に公園を（その1）

パン屋が建設可能になったあとに、暗がりの洞窟クビトをクリアすると、クリスタル広場にうなだれた冒険者が立っていることがある。冒険者に話を聞くと疲れを癒す公園がほしいとのこと。その翌日、クリスタル広場にモグチヨが出現するので、公園を描いてくれるように頼もう。モグチヨからは「まんまるたんぽぽ」をつんできたら描いてあげるといわれるので、まずは城下町でまんまるたんぽぽについて、情報収集するおふれを出すといい。おふれが達成されると、まんまるたんぽぽがジェヌ・デ平原にあることが判明し、ジェヌ・デ平原で「まんまるたんぽぽを獲得せよ」というおふれが出せるようになる。

熱意あふれる口調で公園を求める冒険者。日々戦う者に癒しは必要だ。

モグチヨと会話したあと、城下町を見るとこのおふれが追加される。

王国に公園を（その2）

ジェヌ・デ平原の「まんまるたんぽぽを獲得せよ」というおふれを達成した翌日、クリスタル広場にモグチヨが現れる。モグチヨにおふれ達成の報告をすると公園の絵画「ほろにがき初恋の公園」が完成する。これで、冒険者の待ち望んだ噴水の公園の建設が可能となるのだ。なお、このイベントは第3章以降は発生しなくなってしまうため、必ず第2章のうちにこのイベントを見ておこう。

大家族の暮らす広い家

噴水の公園が建てられるようになった翌日から、お城入り口の左側にヒュー=ユルグが立つようになり、広い家の建設を提案される。提案された翌日はクリスタル広場にモグチヨがいて、話しかけるとさらに次の日に西門の近くにモグムネが現れる。モグムネと会話すると、広い家が建設可能となるぞ。なお、第2章でこの一連のイベントを終了させないと、第3章以降は広い家が建てられないので注意しよう。

モグシドの飛球

広い家、大きな家、豪華な家のいずれかが建設可能になると、モグローがお城入り口に出現する。モグローからは、建築術で呼びきれなかった家族は、モグシドが飛球で運んでくると教えてくれる。

モグローはお城の脇の、写真の位置に出現する。見逃しやすいので注意。

国民の休日のリクエスト

王国ランクが2以上になると、クリスタル広場に住民が立ってることがある。この住民からは、働きづめの国民のために休日のおふれを出してみてはと提案される。要望に応えるべく、ダンジョン探索の合間を見計らって、休日のおふれを出してあげよう。はじめて休日のおふれを出した朝には、住民たちの喜ぶ姿と、レオが休日専用の衣装をおひろめするイベントシーンが流れるので、ぜひ見てほしい。

冒険者の要望

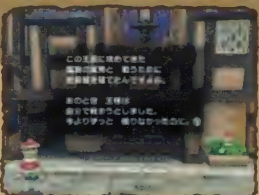
日給ランクが1でギルドが建っており、レベル20以上のクラヴァットの男性冒険者がいると、クリスタル広場に冒険者が立っていることがある。話しかけると彼は日給アップをお願いしてくるぞ。

資金に余裕があるときは、冒険者の要望に応え、日給を上げてあげよう。

探しものはなんですか？

王国ランクが5になると、モグムネがなくしものをして困っている住民を教えてくれるようになる。モグムネは、ときどきお城から出てきて歩き回るので、見かけたら話しかけてみよう。困っている住民を教えてもらってから、その家へ向かうと家の前に当人の姿が。話しかけてなくしたものを聞いたら、おふれを出し冒険者に探してもらおう。目的のものを発見して届けると幸せ度が幸せゲージの半分も上昇するのだ。

決戦の日

目覚めし王の祭壇で「ダークロードを倒そう!」のおふれを選ぶと、最終ボス・ダークロードとの決戦に。このおふれを出した日に建物に入る、もしくは近づくと特別なメッセージが流れる。

メッセージは、王国が繁栄するまでの思い出で、必見の内容だ。

ダンジョンデータ

探索時に役立つ各ダンジョンに関するさまざまなデータを紹介する。探索が進まず困ったときはこのデータをチェックしよう。

ダンジョンデータの見方

❶ 名称

ダンジョンの名称。ダンジョンの番号は058ページのワールドマップ、060ページのシナリオチャートに対応しており、出現時期の早いものからレベルの低い順に並んでいる。番号の色の意味は以下のとおり

- 難易度に関係なく出現するダンジョン
- 難易度ハード以上で出現するダンジョン
- 追加コンテンツをダウンロードしたときに出現するダンジョン
- 難易度ハード以上、または追加コンテンツをダウンロードしたときに出現するダンジョン

❷ レベル

ダンジョンの難度で、最大レベルは100。探索時にはこのレベルと同じレベルのモンスターが、ボス戦ではこのレベルを1.1倍したレベルのボスモンスターが出現する。ただし、ダークロードは例外で固定のレベルとなる

❸ 精霊力

ダンジョンで入手できる精霊力の量。「探索」は探索時にダンジョンにある大きな精霊石から獲得できる量を、「クリア」はダンジョンクリア時に獲得できる量を表す

❹ 出口

冒険者がダンジョンへ向かう際に通る街の出口

❺ 探索条件

ダンジョンの探索が選択できるようになる条件

❻ クリアボーナス

ダンジョンをクリアした際のごほうび。「初回クリアで～」とある建物は、1度クリアすると2周目以降はゲーム開始時から建設できる

❼ 特徴

回復の泉や宝箱、近道の有無

❽ 特別なおふれ

ダンジョン特有のおふれ。全ダンジョンに共通する「この場所を探索せよ」「魔物の親玉を倒せ!」「この場所で経験を積め」以外のおふれを掲載した

❾ 備考

ダンジョンの性質や探索する際の注意点など

❿ 出現モンスター

出現するモンスターと、倒すと落とすことがあるアイテム。アイテム名のあとにある数字はアイテムを落とす確率を表わす。ダンジョンにより決まって登場するモンスターは次の3種類があり、ひとつのダンジョンに最大4グループ出現する

- **通常**:ダンジョン探索時に出現するモンスター。最大2グループ出現
- **ボス**:倒すことでダンジョンクリアとなるボスモンスター。☆印が付いたものはHPバーが表示されるもの。詳しくは054ページ参照
- **レア**:「素材を獲得せよ」か「強大な敵を倒せ」のおふれで戦うモンスター。詳しくは055ページを参照

⓫ 注意したいモンスターと対策

注意が必要なモンスターの弱点や有効な攻撃

Dungeon 01 西の洞窟パルム・デ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
1	1	2	200	100	西門

探索条件	はじめから出現している	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	-	王国の近くにある天然の洞窟。敵もまだ強くないうえ回復の泉もあるので、任命されたばかりの冒険者でも苦労することなく探索できる。
近道	---		
宝箱	---		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ヘビームー --- ---	ポーション:5%	通常2	--- --- ---	---
ボス	プチワーム --- --- ---	毒消し:100%	レア	--- --- --- ---	---

注意したいモンスターと対策	レベル1の冒険者でも探索でき、注意すべき敵は出現しない。十分な装備がなくてもクリア可能。

Dungeon 02 暗がりの洞窟クピト

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
2	3	5	200	200	西門

探索条件	西の洞窟パルム・デをクリア	クリアボーナス	武器屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	-	ソード素材(レベル15)の獲得	木々の陰に隠れた洞窟。探索するには十分な明るさはあるものの、探索度が上がるまでは道に迷いやすい。
近道	---		
宝箱	---		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	リトルバット --- ---	ポーション:5%	通常2	--- --- ---	--
ボス	プチスコーピオン --- --- ---	毒消し:100%	レア	アイスゴブリン --- --- ---	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ:各5%

注意したいモンスターと対策	アイスゴブリンの弱点は炎属性攻撃。知性が高い、または氷耐性の防具を装備した者を派遣しよう。

Dungeon 03 ゴブリンの隠れ里

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
3	4	7	200	150	西門

探索条件	西の洞窟パルム・デをクリア	クリアボーナス	民家の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	---	ゴブリンたちの駐屯地。武器を装備しないとゴブリンにはダメージを与えられないため、武器屋を建ててから探索しよう。
近道	---		
宝箱	---		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴブリン --- ---	ダガー、ヘルム:各5%	通常2	--- --- ---	---
ボス	ゴブリンリーダー --- --- ---	ソード+(素早さ↑)、裏ソード(ちから↑、素早さ↓):各50%	レア	--- --- --- ---	---

注意したいモンスターと対策	ゴブリンリーダーはソードを持つ。そこでグローブを装備した者を派遣すればダメージを軽減できる。

Dungeon 04 ジェヌ・デ平原

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
4	6	10	200	200	西門

探索条件	暗がりの洞窟クビトをクリア	クリアボーナス	防具屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	まんまるたんぽぽの獲得、アーマー素材（レベル20）の獲得	さわやかな風が吹き抜ける広大な野原。イベントを進めるとまんまるたんぽぽを探すおふれが追加される。詳しくは071ページを参照。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ベビームー — —	ポーション:5%
ボス	キラービー ベビームー — —	素早さの首飾り、ダガー:各50%
通常2	プチワーム ベビームー —	毒消し:5%
レア	ババロア — — —	体力の首飾り、耐久力の首飾り:各50%

注意したいモンスターと対策	ババロアには、物理攻撃がほとんど通じない。そのため討伐に黒魔道士は必須だ。

Dungeon 05 霧深き平原ポプルス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
5	7	12	200	150	西門

探索条件	暗がりの洞窟クビトをクリア	クリアボーナス	立て札の公園の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	アーマー素材（レベル40）の獲得	魔物が自由に暮らす平原。探索度が低いうちは道に迷いやすいが、特に強力な敵は出現しないので心配する必要はない。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	リトルバット — —	ポーション:5%
ボス	ウルフ ベビームー — —	器用さの首飾り、グローブ:各50%
通常2	プチワーム ベビームー —	毒消し:5%
レア	ムー ウルフ ゴブリンヒーラー —	素早さの首飾り、耐久力の首飾り:各5%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターとの戦いは、攻撃力の高い冒険者が多くいるパーティで挑戦しよう。

Dungeon 06 西の街道テルヌ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
6	9	15	200	150	西門

探索条件	西の洞窟パルム・デをクリア	クリアボーナス	パン屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	炎の魔石（レベル45）の獲得	見通しのよい街道。ワームは毒盛りの術を使うが、探索度を上げれば近道が見つかるうえ回復の泉もあるので、毒消しがなくても問題ない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ムー — —	器用さのピアス、知性のピアス:各5%
ボス	ワーム プチワーム — —	耐久力の首飾り、素早さの首飾り:各50%
通常2	ムー ベビームー —	耐久力のピアス、ちからのピアス、ポーション:各5%
レア	サラマンダー スコーピオン ワーム —	精神の首飾り、耐久力の首飾り:各5%

注意したいモンスターと対策	サラマンダーの放つ炎の息は強力。氷属性の攻撃と炎耐性の防具を装備した者がいれば安心だ。

Dungeon 07 南の街道カルクス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
6	9	15	200	100	南門

探索条件	ゴブリンの隠れ里をクリア	クリアボーナス	遊技場の建設可能数が増加

特徴			特別なおふれ	備考
	回復の泉	○	ソード素材（レベル70）の獲得	魔物の大隊も行進できるほど整備された広い街道。ダンジョンレベルと同レベルの冒険者であれば問題なく探索できる。
	近道	○		
	宝箱	○		

出現モンスター		モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
	通常1	ムー — —	器用さのピアス、知性のピアス：各5%	通常2	バイトワスプ — —	ちからのピアス、耐久力のピアス：各5%
	ボス	ワーム プチワーム — —	耐久力の首飾り、素早さの首飾り：各50%	レア	サラマンダー ラヴァムー リザードヒーラー アーリマン	炎属性ハンマー、炎属性ダガー、炎耐性グローブ、炎耐性ヘルム：各25%

注意したいモンスターと対策	サラマンダーとラヴァムーはどちらも炎属性の炎の息を使う。炎耐性の防具を持つ者を向かわせよう。

Dungeon 08 奇岩の谷ドルサム

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
7	10	17	200	200	西門

探索条件	ゴブリンの隠れ里をクリア	クリアボーナス	道具屋の建設可能数が増加

特徴			特別なおふれ	備考
	回復の泉	—	ポーション素材（レベル20）の獲得	奇岩が並ぶ岩場。スコーピオンとポイズンスネイクのパーティは強敵だ。冒険者のレベルをダンジョンレベルより上げてから探索させたい。
	近道	—		
	宝箱	○		

出現モンスター		モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
	通常1	スコーピオン — —	耐久力のピアス、素早さのピアス：各5%	通常2	スコーピオン ポイズンスネイク —	耐久力のピアス、素早さのピアス、毒消し：各5%
	ボス	ポイズンスネイク プチスコーピオン — —	器用さの首飾り、ちからの首飾り：各50%	レア	ワーム — — —	ちからのピアス、精神のピアス：各5%

注意したいモンスターと対策	スコーピオンとポイズンスネイクには、どちらも氷属性の攻撃が有効だ。

Dungeon 09 あらがいの道アウリス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
7	10	17	200	100	西門

探索条件	西の街道テルヌをクリア	クリアボーナス	ギルドが建設可能になる

特徴			特別なおふれ	備考
	回復の泉	—	まずは街で情報収集、回復の魔石（レベル45）の獲得	砂漠からの乾いた風が吹き込む街道。冒険者をダンジョンへ探索に向かわせるまえに、まずは城下町で情報を集めること。
	近道	○		
	宝箱	—		

出現モンスター		モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
	通常1	ワーム — —	ちからのピアス、精神のピアス：各5%	通常2	オーク — —	ハンマー、グローブ：各5%
	ボス	ダイアウルフ ベビームー — —	精神の首飾り、器用さの首飾り：各50%	レア	ババロア プリン ラヴァムー スノームー	知性の首飾り：50%、炎耐性ローブ、氷耐性ローブ：各25%

注意したいモンスターと対策	レアモンスター戦はできるだけ知性の高い冒険者で挑みたい。できるだけ黒魔道士を派遣しよう。

Dungeon 10 紅の断崖エリスロ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
8	12	20	200	150	西門

探索条件	ゴブリンの隠れ里をクリア	クリアボーナス	初回クリアでリルティの家が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	邪悪な魔石でできた断崖。探索度が低いうちは道に迷いやすい。シーフが迷わずの術を覚えていたら、優先的に向かわせよう。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ワーム — —	ちからのピアス、精神のピアス：各5%	通常2	リザードマン — —	ソード、ヘルム：各5%
ボス	リザードロード リザードヒーラー — —	ソード+(ちから↑)、裏シールド(精神↑、耐久力↓)：各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	リザードの名のつくモンスターには、ハンマーか氷属性の攻撃が有効。炎属性は効かないので注意。

Dungeon 11 白き森パンクレア

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
8	12	20	200	200	西門

探索条件	西の街道テルヌをクリア	クリアボーナス	白魔法学院の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集、回復の魔石(レベル20)の獲得	癒しの力が宿る葉が舞う白い木々の森。ブリザドを唱えるアイスゴブリンが出現するが、よほど知性が低くない限り全滅することはない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	マンドレイク — —	知性のピアス、素早さのピアス：各5%	通常2	アイスゴブリン — —	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ：各5%
ボス	ゴブリンヒーラー ウルフ — —	ロッド+(精神↑)、ローブ+(精神↑)：各50%	レア	オークメイジ ゴブリンメイジ — —	氷耐性ローブ、炎属性ロッド：各10%、ハイポーション：5%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターの2体はそれぞれ炎と氷の属性の魔法を使う。そのため、知性の高い者で挑もう。

Dungeon 12 劫火の森アクシラ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
8	12	20	200	150	西門

探索条件	奇岩の谷ドルサムをクリア	クリアボーナス	初回クリアでセルキーの家が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集	熱風が吹き荒れる炎の森。ラヴァムーを倒すと炎属性防具を落とすことがある。運がよければ序盤から炎耐性の防具が入手できるのだ。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ラヴァムー — —	炎耐性アーマー、炎耐性シールド：各5%	通常2	マンドレイク — —	知性のピアス、素早さのピアス：各5%
ボス	ケルベロス プチスコーピオン — —	耐久力の首飾り、体力の首飾り：各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ラヴァムーとケルベロスの弱点はどちらも氷属性の攻撃。炎の息は炎耐性の防具があれば安心だ。

Dungeon 13 奇跡の泉グリセア

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
8	12	20	200	150	西門

探索条件	あらがいの道アウリスのクリア	クリアボーナス	初回クリアでユークの家が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	砂漠のわずかな緑地に湧いた泉。探索度が低いと道に迷いやすいが、強敵は出てこないので極端にレベルが低くない限り苦労することはない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	サハギン — —	アックス、ダガー：各5%	通常2	ギガントトード — —	ちからのピアス、耐久力のピアス：各5%
ボス	サハギンロード ベビームー — —	裏アックス(体力↑、知性↓)、裏アックス(器用さ↑、素早さ↓)：各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ギガントトードにはハンマーが有効。炎と氷属性の攻撃は有効ではないので注意すること。

Dungeon 14 黒き森ブルモネ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
9	13	22	200	200	西門

探索条件	西の街道テルヌをクリア	クリアボーナス	黒魔法学校の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	炎の魔石(レベル15)の獲得	黒々とした木々の茂る森。アーリマン、ゴブリンメイジは魔法攻撃を主体に戦うやっかいな相手。魔道士か、知性の高い冒険者を派遣しよう。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	バイトワスプ — —	ちからのピアス、耐久力のピアス：各5%	通常2	アーリマン — —	炎耐性ローブ、炎耐性アーマー：各10%
ボス	ゴブリンメイジ ベビームー — —	ロッド+(知性↑)、ローブ+(知性↑)：各50%	レア	キラービー マンドレイク — —	素早さのピアス、精神のピアス、毒消し：各5%

注意したいモンスターと対策	ゴブリンメイジは炎属性の魔法攻撃を使う。炎耐性防具を装備した者であれば知性が低くてもOKだ。

Dungeon 15 ジャンクトラ平原

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
8	12	20	200	150	南門

探索条件	南の街道カルクスをクリア	クリアボーナス	訓練場が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	アーマー素材(レベル70)の獲得	耕作した跡の残る謎の平地。敵は物理攻撃しかしてこない相手ばかり。攻撃力の低い白魔道士以外なら、パーティでなくても楽に探索できる。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ウルフ — —	器用さのピアス、素早さのピアス：各5%	通常2	ゴブリン — —	ダガー、ヘルム：各5%
ボス	ゴブリンリーダー — — —	ソード+(素早さ↑)、裏ソード(ちから↑、素早さ↓)：各50%	レア	ゴーレム ソニックバット ネクロマンサー スケルトンメイジ	裏ハンマー(ちから↑、耐久力↓)、裏ローブ(知性↑、精神↓)：各50%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターのスケルトンメイジは強力な魔法攻撃を持つ。聖属性攻撃が有効なので覚えておこう。

Dungeon 16 南の森ベルテブラ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
9	13	22	200	400	西門

探索条件	霧深き平原ポプルスをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	「強大な魔物を倒せ！」	遺跡を取り巻く森。探索度が低いと道に迷いやすい。素早さの高い敵が多く出現するのが特徴だ。レアモンスターについては055ページ参照。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	キラービー — —	素早さのピアス、知性のピアス：各5%
通常2	スノームー — —	氷耐性アーマー、氷耐性シールド：各5%
ボス	マンドレイク プチワーム — —	知性の首飾り、精神の首飾り：各50%
レア	モルボル オチュー マンドレイク バイトワスプ	素早さの首飾り、耐久力の首飾り：各50%

注意したいモンスターと対策	スノームーは炎属性が弱点。マンドレイク、モルボル、オチューはアックスか炎属性の攻撃が有効だ。

Dungeon 17 密林の遺跡シ・ケム

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
—	13	22	200	100	西門

探索条件	暗がりの洞窟クビトをクリア	クリアボーナス	黒魔法学校の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	氷の魔石（レベル25）の獲得	森の中の遺跡。1日に探索度を一定以上上げないと探索度が0に戻る。マッピング習得者が入ったパーティ3組に探索させるのがおすすめだ。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	バット — —	素早さのピアス、精神のピアス：各5%
通常2	ゴースト — —	ローブ+（精神↑）、ローブ+（体力↑）：各5%
ボス	ゴーレム バット — —	器用さの首飾り、素早さの首飾り：各50%
レア	ゴースト — — —	ローブ+（精神↑）、ローブ+（体力↑）：各5%

注意したいモンスターと対策	ゴーストには聖属性の攻撃が有効。氷耐性防具を装備していればブリザラのダメージを軽減できる。

Dungeon 18 ブロンキ交差路

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
10	15	25	200	200	南門

探索条件	南の街道カルクスをクリア	クリアボーナス	酒場の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	ソード素材（レベル40）の獲得	魔物がうろつく交差路。プリンとババロアには物理攻撃がほとんど通じないので、探索、ボス戦ともにレベルの高い黒魔道士に任せたい。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	プリン — —	体力のピアス、耐久力のピアス：各5%
通常2	— — —	—
ボス	ババロア — — —	体力の首飾り、耐久力の首飾り：各50%
レア	リザードマン リザードヒーラー リザードメイジ —	ソード+（素早さ↑）、アーマー+（器用さ↑）：各5%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターの3体には、ハンマーか氷属性の攻撃が有効。炎耐性の防具があれば戦闘が楽になる。

Dungeon 19 ネフロン海岸

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
11	16	27	200	200	南門

探索条件	ブロンキ交差路をクリア	クリアボーナス	民家の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	ポーション素材（レベル70）の獲得	魔物が無邪気に遊ぶ不気味な海岸。敵があまり強くないので、冒険者がひとりで探索しても全滅して帰ってくる危険は少ない。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	サハギン — —	アックス、ダガー：各5%
ボス	サハギンロード ベビームー — —	裏アックス（体力↑、知性↓）、裏アックス（器用さ↑、素早さ↓）：各50%
通常2	アーリマン — —	炎耐性ローブ、炎耐性アーマー：各10%
レア	リザードマン ワーム リザードメイジ リザードヒーラー	裏アックス（器用さ↑、素早さ↓）、裏ローブ（知性↑、精神↓）：各50%

注意したいモンスターと対策	レアモンスター戦では、ハンマーか氷属性の攻撃が有効。炎属性攻撃はほとんど効かないので注意。

Dungeon 20 旅人の街道コラム・シ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
12	18	30	200	100	東門

探索条件	黒き森プルモネをクリア	クリアボーナス	宿屋が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	炎の魔石（レベル70）の獲得	魔物たちが盗みを働く街道。一度に複数の敵が出現するので、パーティを組んで挑ませよう。プリン対策に黒魔道士を加えておきたい。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ムー ウルフ ゴブリンヒーラー	素早さの首飾り、耐久力の首飾り：各5%
ボス	ダイアウルフ ウルフ ゴブリンヒーラー ゴブリンメイジ	素早さの首飾り、裏ローブ（精神↑、知性↓）：各50%
通常2	プリン — —	体力のピアス、耐久力のピアス：各5%
レア	スノームー アイスゴブリン ゴブリンヒーラー —	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ、ポーション：各5%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターのスノームーとアイスゴブリンは炎属性が弱点。氷耐性の防具を装備して挑みたい。

Dungeon 21 ヴェナ・エ湿原

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
—	19	32	200	100	南門

探索条件	ジャンクトラ平原をクリア	クリアボーナス	白魔法学院の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	強化の魔石（レベル25）の獲得	足場の悪い湿原。探索度が低いうちは道に迷いやすいが、物理攻撃がほとんど効かないプリンにさえ注意すれば問題なく探索できる。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ギガントード — —	ちからのピアス、耐久力のピアス：各5%
ボス	サハギンロード ベビームー — —	裏アックス（体力↑、知性↓）、裏アックス（器用さ↑、素早さ↓）：各50%
通常2	プリン — —	体力のピアス、耐久力のピアス：各5%
レア	オークメイジ ゴブリンメイジ — —	氷耐性ローブ、炎属性ロッド：10%、ハイポーション：5%

注意したいモンスターと対策	プリン戦は、黒魔道士を向かわせること。武器の攻撃はほとんどダメージを与えられないぞ。

Dungeon 22 オーク城砦

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
—	21	35	200	100	南門

探索条件	ジャンクトラ平原をクリア	クリアボーナス	大きな家が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	毒消し素材(レベル45)の獲得	オークたちが堅守する天然の要塞。魔法攻撃を行なう敵が出現しないので、知性の低い戦士やシーフでも比較的安全に探索できる。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	オーク — —	ハンマー、グローブ:各5%	通常2	バイトワスプ — —	ちからのピアス、耐久力のピアス:各5%
ボス	オークチーフ プチスコーピオン — —	裏ハンマー(精神↑、耐久力↓)、裏シールド(器用さ↑、素早さ↓):各50%	レア	オーク オークヒーラー オークメイジ —	ソード+(体力↑)、ロッド+(体力↑):各5%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターのオークメイジは氷属性の魔法を使う。氷耐性の防具を装備した者を派遣しよう。

Dungeon 23 ランバ河岸

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
—	21	35	200	300	南門

探索条件	ブロンキ交差路をクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	ハンマー素材(レベル50)の獲得	水棲の魔物たちが暮らす河川敷。探索度が低いうちは迷いやすいので、迷わずの術を覚えているシーフがいるパーティに探索を指示しよう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	サハギン サハギンヒーラー サハギンメイジ	ソード+(体力↑)、アックス+(精神↑)、ポーション:各5%	通常2	— — —	—
ボス	アダマンタイマイ ギガントード サハギン サハギンヒーラー	器用さの首飾り、精神の首飾り:各50%	レア	ギガントード サハギン サハギンヒーラー —	ソード+(素早さ↑)、体力のピアス:各5%

注意したいモンスターと対策	アダマンタイマイとギガントードはどちらもこうらの特性がある。炎や氷属性の攻撃は効かないぞ。

Dungeon 24 迷いの森ムスキュ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
14	21	35	200	100	東門

探索条件	旅人の街道コラム・シをクリア	クリアボーナス	酒場の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	氷の魔石(レベル50)の獲得	侵入者を迷わせる妖木の森。回復の泉はないが、探索度が上がれば近道を発見できる。探索度を十分上げてからボス戦に挑みたい。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	バイトワスプ — —	ちからのピアス、耐久力のピアス:各5%	通常2	アーリマン — —	炎耐性ローブ、炎耐性アーマー:各10%
ボス	モルボル バイトワスプ — —	ちからの首飾り、耐久力の首飾り:各50%	レア	キマイラ スケルトン スケルトンメイジ ネクロマンサー	氷属性アックス、雷属性ソード:各50%

注意したいモンスターと対策	モルボルはアックスと炎属性の攻撃が有効。レアモンスター戦は聖属性が有効な敵が多く出現する。

System 1 Scenario 2 Data 3

Dungeon 25 渇きの道ガリット

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
15	22	37	200	100	西門

探索条件	あらがいの道アウリスをクリア	クリアボーナス	遊技場の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集、ヘルム素材（レベル45）の獲得	砂漠へと続く荒れ果てた道。探索度が低いうちは迷いやすい。必ず街で情報を収集してから、迷わずの術を覚えたシーフを派遣しよう。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ラヴァムー — —	炎耐性アーマー、炎耐性シールド：各5%	通常2	スコーピオン — —	耐久力のピアス、素早さのピアス：各5%
ボス	ケルベロス プチスコーピオン — —	耐久力の首飾り、体力の首飾り：各50%	レア	ラヴァムー サラマンダー リザードヒーラー —	炎耐性アーマー、炎耐性シールド、ポーション：各5%

注意したいモンスターと対策	ラヴァムー、ケルベロス、サラマンダーの弱点は氷属性。炎耐性の防具を装備して挑みたい。

Dungeon 26 オース橋

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
15	22	37	200	100	南門

探索条件	ジャンクトラ平原をクリア	クリアボーナス	パン屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	強化の魔石（レベル80）の獲得	未開の土地へつながる古い橋。モンスターはパーティを組んで襲ってくるので、冒険者をひとりで向かわせるのは危険だ。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ポイズンスネイク ムー オーガヒーラー	知性の首飾り、裏ローブ（体力↑、知性↓、精神↓）：各5%	通常2	ギガントード サハギン サハギンヒーラー	ソード+（素早さ↑）、体力のピアス：各5%
ボス	アダマンタイマイ ギガントード サハギン サハギンヒーラー	器用さの首飾り、精神の首飾り：各50%	レア	ギガントード サハギン サハギンヒーラー —	ソード+（素早さ↑）、体力のピアス：各5%

注意したいモンスターと対策	アダマンタイマイ、ギガントードの弱点はハンマーと雷属性攻撃。炎、氷属性攻撃はほぼ通用しない。

Dungeon 27 レティーナ氷原

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
15	22	37	200	150	東門

探索条件	旅人の街道コラム・シをクリア	クリアボーナス	商館が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	回復の魔石（レベル70）の獲得	万年氷に閉ざされた荒野。とにかくアイスゴブリンのブリザドが強力だ。冒険者のレベルをダンジョンレベルより上げてから挑みたい。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スノームー アイスゴブリン ゴブリンヒーラー	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ、ポーション：各5%	通常2	— — —	—
ボス	アイスゴブリン スノームー ゴブリンヒーラー アーリマン	氷属性ダガー、氷属性ロッド、氷耐性アーマー、氷耐性ヘルム：各25%	レア	ケルベロス サラマンダー リザードマン リザードヒーラー	炎属性アックス、炎属性ハンマー、炎属性ダガー、炎耐性アーマー、炎耐性ヘルム：各20%

注意したいモンスターと対策	レアモンスター戦以外は炎属性が有効だが、レアモンスター4体は炎属性攻撃が効かないので注意。

Dungeon 28 アルテリア丘陵

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
16	24	40	200	300	東門

探索条件	旅人の街道コラム・シをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	蘇生の秘具素材（レベル40）の獲得	起伏が激しく登ることが困難な丘。ムーの目回しで行動不能になってしまうのが厄介なくらいで、とくに注意が必要な敵は出現しない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ウルフ	器用さのピアス、素早さのピアス：各5%	通常2	ムー	耐久力のピアス、ちからのピアス、ポーション：各5%
	—			ベビームー	
	—			—	
ボス	ウルフ	器用さの首飾り、グローブ：各50%	レア	ラヴァムー	炎耐性アーマー、炎耐性シールド、ポーション：各5%
	ベビームー			サラマンダー	
	—			リザードヒーラー	
	—			—	

注意したいモンスターと対策	レアモンスターのラヴァムーとサラマンダーは氷属性が弱点だ。炎耐性の防具を装備して挑みたい。

Dungeon 29 デルミ大砂漠

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
16	24	40	200	150	西門

探索条件	渇きの道ガリットをクリア	クリアボーナス	酒場の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	人の出入りを阻む不毛の砂漠。魔法攻撃を持つ敵が出現しないうえ回復の泉もあるので、戦士だけで探索に向かわせても問題はない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スコーピオン	耐久力のピアス、素早さのピアス：各5%	通常2	ストーンサハギン	アックス、ハンマー、体力のピアス：各5%
	—			—	
	—			—	
ボス	スコーピオン	ちからの首飾り、耐久力の首飾り：各50%	レア	—	—
	ストーンワーム			—	
	—			—	
	—			—	

注意したいモンスターと対策	ストーンサハギン、ストーンワームはハンマーによる攻撃が有効。炎と雷属性は通用しないぞ。

Dungeon 30 扉の海洞フロンス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
16	24	40	200	100	南門

探索条件	オース橋をクリア	クリアボーナス	民家の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	ヘルム素材（レベル80）の獲得	この世ならぬ地に通じるという海岸の洞窟。探索度が低いうちは道に迷いやすい。敵はパーティで出現するのでこちらもパーティを組んで挑もう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スケルトン	ソード+（素早さ↑）、ローブ+（精神↑）：各5%	通常2	サハギン	ソード+（体力↑）、アックス+（精神↑）、ポーション：各5%
	ネクロマンサー			サハギンヒーラー	
	アーリマン			サハギンメイジ	
ボス	キマイラ	氷属性アックス、雷属性ソード：各50%	レア	ゴーレム	裏ハンマー（ちから↑、耐久力↓）、裏アックス（体力↑、知性↓）、ポーション：各5%
	スケルトン			オーク	
	スケルトンメイジ			キマイラ	
	ネクロマンサー			—	

注意したいモンスターと対策	スケルトン、スケルトンメイジ、ネクロマンサーには聖属性攻撃が有効。物理攻撃は効きにくい。

Dungeon 31 しじまの湖クラニト

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
16	24	40	200	150	東門

探索条件	クリアボーナス
レティーナ氷原をクリア	噴水の公園の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集、ポーション素材(レベル40)の獲得	正義の徒が水面に映ると波が起こるという邪悪な湖。城下町でしっかり情報収集してから冒険者を探索へ向かわせよう。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ハンマーオーガ アックスオーガ —	ハンマー、ヘルム、ポーション:各5%
ボス	ゴブリンメイジ ベビームー — —	ロッド+(知性↑)、ローブ+(知性↑):各50%
通常2	アイスゴブリン スノームー —	氷耐性ローブ、氷耐性シールド:各5%
レア	ババロア プリン ラヴァムー スノームー	知性の首飾り:50%、炎耐性ローブ、氷耐性ローブ:各25%

注意したいモンスターと対策	レアモンスター戦時は、知性の高い冒険者を派遣しよう。パーティに黒魔道士は必ず入れておくこと。

Dungeon 32 クーティス盆地

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
17	25	42	200	100	西門

探索条件	クリアボーナス
白き森パンクレアをクリア	道具屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	毒消し素材(レベル25)の獲得	巨大な爆発でできたような開けた盆地。探索度が低いうちは道に迷いやすい。探索時に炎属性の防具を手に入れているとボス戦が楽になる。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ラヴァムー サラマンダー リザードヒーラー	炎耐性アーマー、炎耐性シールド、ポーション:各5%
ボス	サラマンダー ラヴァムー リザードヒーラー アーリマン	炎属性ハンマー、炎属性ダガー、炎耐性グローブ、炎耐性ヘルム:各25%
通常2	— — —	—
レア	ストーンワーム — — —	耐久力のピアス、体力のピアス:各5%

注意したいモンスターと対策	ラヴァムー、サラマンダーの弱点は氷属性。炎耐性の防具があれば炎の息のダメージを軽減できる。

Dungeon 33 砂の洞窟コルテク

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
17	25	42	200	300	西門

探索条件	クリアボーナス
黒き森プルモネをクリア	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集、アックス素材(レベル45)の獲得	砂丘のふもとにある空洞。城下町で情報を集めてから向かおう。探索時はモンスターが1体ずつしか出現しないので苦戦することはない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ラヴァムー — —	炎耐性アーマー、炎耐性シールド:各5%
ボス	ギガース スケルトン ネクロマンサー リザードメイジ	裏アックス(体力↑、知性↓)、裏ロッド(体力↑、知性↓、精神↓):各50%
通常2	ストーンサハギン — —	アックス、ハンマー、体力のピアス:各5%
レア	ストーンサハギン ストーンワーム スコーピオン —	素早さの首飾り、耐久力の首飾り:各5%

注意したいモンスターと対策	ギガース、リザードメイジには、ハンマーか氷属性の攻撃が有効だ。

Dungeon 34 オーガキャンプ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
17	25	42	200	100	南門

探索条件	ブロンキ交差路をクリア	クリアボーナス	武器屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	ハンマー素材（レベル30）の獲得	オーガの野営地。オーガは素早さが低く、攻撃を当てやすい。魔法攻撃を使うものもいないので、知性の低い冒険者にも気軽に依頼できる。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	オーガ アックスオーガ オーガヒーラー	ハンマー+（ちから↑）、アックス+（体力↑）：各5%
ボス	オーガリーダー ハンマーオーガ アックスオーガ オーガヒーラー	氷属性ハンマー：50%、雷属性ハンマー、雷属性アックス：各25%
通常2	ハンマーオーガ アックスオーガ —	ハンマー、ヘルム、ポーション：各5%
レア	ハンマーオーガ アックスオーガ — —	ハンマー、ヘルム、ポーション：各5%

注意したいモンスターと対策	ヘルムを装備しておけば、オーガリーダーとハンマーオーガの攻撃で受けるダメージを軽減できる。

Dungeon 35 湖底の迷宮ファシエス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
17	25	42	200	150	東門

探索条件	しじまの湖クラニトをクリア	クリアボーナス	民家の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	—	湖底に沈んだ古代の迷宮。探索度が低いと道に迷いやすく、魔法攻撃を使う敵が複数出現する。できるだけ知性の高い冒険者を向かわせたい。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スケルトン ネクロマンサー アーリマン	ソード+（素早↑）、ローブ+（精神↑）：各5%
ボス	ケルベロス サラマンダー リザードマン リザードヒーラー	炎属性アックス、炎属性ハンマー、炎属性ダガー、炎耐性アーマー、炎耐性ヘルム：各20%
通常2	ゴースト ネクロマンサー リザードメイジ	ソード+（素早さ↑）、ロッド+（体力↑）：各5%
レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ケルベロスとサラマンダーが使う炎の息対策に、炎耐性の防具を装備して挑ませよう。

Dungeon 36 失われた都ネーブル

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
—	27	45	200	150	東門

探索条件	レティーナ氷原をクリア	クリアボーナス	たくさんの精霊力を獲得できる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	強化の魔石（レベル45）の獲得	悪しき王に滅ぼされたという都の遺跡。回復の泉はないが、ぬけがけを習得したシーフがいれば近道を使い、ボス戦までの時間を短縮できる。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ネクロマンサー ソニックバット スケルトンメイジ	ハンマー+（耐久力↑）、ローブ+（知性↑）：各5%
ボス	ゴーレム ソニックバット ネクロマンサー スケルトンメイジ	裏ハンマー（ちから↑、耐久力↓）、裏ローブ（知性↑、精神↓）：各50%
通常2	ゴースト ネクロマンサー リザードメイジ	ソード+（素早さ↑）、ロッド+（体力↑）：各5%
レア	キマイラ スケルトン スケルトンメイジ ネクロマンサー	氷属性アックス、雷属性ソード：各50%

注意したいモンスターと対策	聖属性を弱点に持つ敵が多く出現する。好みがホーリー好きの白魔道士に探索させよう。

Dungeon 37 幻想の渚レンス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
18	27	45	200	150	南門

探索条件	オーガキャンプをクリア	クリアボーナス	遊技場の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	蜃気楼が見える渚。1日に探索度を一定以上上げないと探索度が0に戻る。マッピングを習得したシーフがいるパーティに探索させよう。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ラヴァムー	炎耐性アーマー、炎耐性シールド、ポーション：各5%	通常2	サラマンダー	炎耐性アーマー、炎耐性ローブ：各5%
	サラマンダー			—	
	リザードヒーラー			—	
ボス	ケルベロス	炎属性アックス、炎属性ハンマー、炎属性ダガー、炎耐性アーマー、炎耐性ヘルム：各20%	レア	—	—
	サラマンダー			—	
	リザードマン			—	
	リザードヒーラー			—	

注意したいモンスターと対策	炎の息を使う敵が多数出現する。炎耐性防具を装備し、彼らの弱点である氷属性攻撃で攻めさせたい。

Dungeon 38 ディアフィ川道

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
—	28	47	200	150	南門

探索条件	ヴェナ・エ湿原をクリア	クリアボーナス	防具屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	ヘルム素材（レベル30）の獲得	サハギンの足跡が残る土手。特性の異なるさまざまな敵が出現する。すべての敵に対応するため、バランスの取れたパーティで挑もう。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ポイズンスネイク	知性の首飾り、裏ローブ（体力↑、知性↓、精神↓）：各5%	通常2	プリン	体力のピアス、耐久力のピアス：各5%
	ムー			—	
	オーガヒーラー			—	
ボス	ダイアウルフ	素早さの首飾り、裏ローブ（精神↑、知性↓）：各50%	レア	ババロア	体力の首飾り、耐久力の首飾り：各50%
	ウルフ			—	
	ゴブリンヒーラー			—	
	ゴブリンメイジ			—	

注意したいモンスターと対策	プリンとババロアには物理攻撃がほぼ通用しない。パーティに黒魔道士を必ず加えておこう。

Dungeon 39 彼岸の断崖キャピタス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
19	28	47	200	200	南門

探索条件	オース橋をクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	毒消し素材（レベル80）の獲得	登りきる者はいないといわれる絶壁。複数の敵が同時に出現するものの、探索度を上げれば回復の泉と近道が発見できる。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	オーガ	ハンマー+（ちから↑）、アックス+（体力↑）：各5%	通常2	スノームー	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ、ポーション：各5%
	アックスオーガ			アイスゴブリン	
	オーガヒーラー			ゴブリンヒーラー	
ボス	ストーンワーム	素早さの首飾り、ちからの首飾り：各50%	レア	サハギンロード	知性の首飾り、ちからの首飾り：各50%
	ワーム			サハギン	
	リザードメイジ			サハギンメイジ	
	リザードヒーラー			サハギンヒーラー	

注意したいモンスターと対策	氷属性攻撃を使うスノームー、アイスゴブリンの弱点は炎属性攻撃。氷耐性防具を装備して挑みたい。

海底の道エオルタ

レベル ノーマル	レベル ハード	レベル ベリーハード	精霊力 探索	精霊力 クリア	出口
19	28	47	200	300	南門

探索条件	扉の海洞フロンスをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	—	海底を貫く道。探索度が低いと迷いやすいうえ、1日に探索度を一定以上上げないと探索度が0に戻る。シーフを入れたパーティで探索しよう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴースト ネクロマンサー リザードメイジ	ソード+(素早さ↑)、ロッド+(体力↑):各5%
ボス	ゴブリンメイジ ベビームー — —	ロッド+(知性↑)、ローブ+(知性↑):各50%
通常2	ネクロマンサー ソニックバット スケルトンメイジ	ハンマー+(耐久力↑)、ローブ+(知性↑):各5%
レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	聖属性を弱点に持つモンスターが多い。ただしボス戦は、炎耐性の防具を装備した者に挑ませよう。

紺碧の断崖オークル

レベル ノーマル	レベル ハード	レベル ベリーハード	精霊力 探索	精霊力 クリア	出口
19	28	47	200	150	東門

探索条件	しじまの湖クラニトをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	古代の魔石が封じられた断崖。探索度が低いうちは道に迷いやすい。探索には迷わずの術を習得したシーフがいるパーティを派遣しよう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴブリン ゴブリンメイジ ゴブリンヒーラー	ダガー+(素早さ↑)、ロッド+(精神↑):各5%
ボス	ギガース ソニックバット — —	裏アックス(器用↑、素早↓)、裏ハンマー(体力↑、ちから↓):各50%
通常2	サラマンダー スコーピオン ワーム	精神の首飾り、耐久力の首飾り:各5%
レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ゴブリンメイジとサラマンダーは炎属性攻撃を持つ。炎耐性の防具を装備した者に挑ませること。

深淵の大穴バルバイレ

レベル ノーマル	レベル ハード	レベル ベリーハード	精霊力 探索	精霊力 クリア	出口
19	28	47	200	300	西門

探索条件	クーティス盆地をクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	—	グローブ素材(レベル35)の獲得	大きな衝撃を受けて開いた大穴。探索度が上がるまでは道に迷いやすい。そのため、迷わずの術を修得したシーフを連れていこう。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム
通常1	バット — —	素早さのピアス、精神のピアス:各5%
ボス	ギガース ソニックバット — —	裏アックス(器用さ↑、素早さ↓)、裏ハンマー(体力↑、ちから↓):各50%
通常2	スケルトン ゴースト —	ローブ+(知性↑)、雷耐性ローブ:各5%
レア	ゴースト ネクロマンサー リザードメイジ —	ソード+(素早さ↑)、ロッド+(体力↑):各5%

注意したいモンスターと対策	スケルトンとゴーストは聖属性攻撃が弱点。好みがホーリー好きの白魔道士がいると心強いだろう。

Dungeon 43 凍てついた滝エンセ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
19	28	47	200	300	東門

探索条件	紺碧の断崖オークルをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	氷の魔石(レベル80)の獲得	凍てつき音もなく落ちる滝。魔法攻撃を使ってくる敵が複数出現する。攻撃役として戦士や知性の高い黒魔道士を連れていきたい。
近道	○		
宝箱	―		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スノームー アイスゴブリン ゴブリンヒーラー	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ、ポーション:各5%	通常2	オークメイジ ゴブリンメイジ ―	氷耐性ローブ、炎属性ロッド:各10%、ハイポーション:5%
ボス	ストーンワーム ワーム リザードメイジ リザードヒーラー	素早さの首飾り、ちからの首飾り:各50%	レア	アイスゴブリン スノームー ゴブリンヒーラー アーリマン	氷属性ダガー、氷属性ロッド、氷耐性アーマー、氷耐性ヘルム:各25%

注意したいモンスターと対策	スノームーとアイスゴブリンは炎属性が有効。ボス戦はハンマーに弱点を持ったモンスターが多い。

Dungeon 44 デンテ大橋

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
―	30	50	200	100	東門

探索条件	失われた都ネーブルをクリア	クリアボーナス	立て札の公園の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集、ハンマー素材(レベル80)の獲得	別大陸まで続く巨大な橋。まずは街で情報を集めよう。探索時、敵は単体でしか出現しないためレベルが低くない限り苦戦することはない。
近道	―		
宝箱	―		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	バット ― ―	素早さのピアス、精神のピアス:各5%	通常2	アーリマン ― ―	炎耐性ローブ、炎耐性アーマー:各10%
ボス	ギガース ソニックバット ― ―	裏アックス(器用さ↑、素早さ↓)、裏ハンマー(体力↑、ちから↓):各50%	レア	ギガース スケルトン ネクロマンサー リザードメイジ	裏アックス(体力↑、知性↓)、裏ロッド(体力↑、知性↓、精神↓):各50%

注意したいモンスターと対策	レアモンスターのギガース、リザードメイジにはハンマーと氷属性攻撃が有効だ。

Dungeon 45 秘せられし道バス・サ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
21	31	52	200	150	東門

探索条件	紺碧の断崖オークルをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	―	まずは街で情報収集	魔王のもとへとつながるけもの道。城下町で情報を集めてから探索すること。ボス戦には黒魔道士をはじめ、知性の高いメンバーで挑みたい。
近道	○		
宝箱	―		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴーレム ― ―	ハンマー、アーマー:各5%	通常2	スケルトン ゴースト ―	ローブ+(知性↑)、雷耐性ローブ:各5%
ボス	ババロア プリン ラヴァムー スノームー	知性の首飾り:50%、炎耐性ローブ、氷耐性ローブ:各25%	レア	― ― ― ―	―

注意したいモンスターと対策	ボス戦に登場するラヴァムーは氷属性の攻撃が有効。スノームーは炎属性を弱点に持っている。

Dungeon 46 いにしえの神殿コ・ル

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
	23	34	57	200	150	東門

探索条件	秘せられし道バス・サをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴				
回復の泉	○	特別なおふれ	—	備考：魔王の心臓をまつる王城。1日に探索度を一定以上上げないと探索度が0に戻る。マッピングを覚えたシーフがいるパーティで探索しよう。
近道	—			
宝箱	—			

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スケルトン ネクロマンサー アーリマン	ソード+(素早さ↑)、ローブ+(精神↑):各5%	通常2	アーリマン ケルベロス ネクロマンサー	炎属性ロッド、氷属性ロッド、ポーション:各5%
ボス	キマイラ スケルトン スケルトンメイジ ネクロマンサー	氷属性アックス、雷属性ソード:各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	聖属性を苦手とする敵が多数出現する。そのため、好みがホーリー好きの白魔道士を連れていくといい。

Dungeon 47 忘却の墓地オルビタ

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
	—	34	57	200	300	東門

探索条件	秘せられし道バス・サをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴				
回復の泉	○	特別なおふれ	—	備考：風化した墓地。1日に一定以上探索度を上げないと探索度が0に戻る。マッピング習得済みのシーフがいるパーティ2組に探索させよう。
近道	—			
宝箱	○			

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴースト ネクロマンサー リザードメイジ	ソード+(素早さ↑)、ロッド+(体力↑):各5%	通常2	スケルトン ゴースト —	ローブ+(知性↑)、雷耐性ローブ:各5%
ボス	レイス アーリマン リザードメイジ スケルトンメイジ	裏ローブ(知性↑、精神↓)、炎耐性ローブ、氷耐性ローブ、雷耐性ローブ:各25%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ゴースト、ネクロマンサー、スケルトンメイジ、レイスは物理攻撃が効きにくく、聖属性攻撃が有効。

Dungeon 48 入り江の古城コローン

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
	24	36	60	200	150	西門

探索条件	白き森パンクレアをクリア	クリアボーナス	初回クリアで聖なるほこら建設可能数が増加

特徴				
回復の泉	○	特別なおふれ	—	備考：海からの侵入者を見張る海辺の古城。探索度が低いうちは迷いやすい。知性の高い戦士やシーフを盾役に、黒魔道士の魔法で敵を攻撃したい。
近道	—			
宝箱	—			

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ネクロマンサー ソニックバット スケルトンメイジ	ハンマー+(耐久力↑)、ローブ+(知性↑):各5%	通常2	スケルトン ゴースト —	ローブ+(知性↑)、雷耐性ローブ:各5%
ボス	ゴーレム ソニックバット ネクロマンサー スケルトンメイジ	裏ハンマー(ちから↑、耐久力↓)、裏ローブ(知性↑、精神↓):各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ボス戦で出現するゴーレムにはハンマーと氷属性の攻撃が有効。炎属性はほぼ効かないので注意。

Dungeon 49 巨人島

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
	25	37	62	200	300	南門

探索条件	海底の道エオルタをクリア	クリアボーナス	精霊力を獲得

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	巨大な動植物とともにギガースが暮らす島。ゴーレムは耐久力と体力が非常に高い。黒魔道士を向かわせ、魔法で一気に倒してしまおう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴーレム — —	ハンマー、アーマー：各5%	通常2	ギガース ゴーレム —	アックス、アーマー、ポーション：各5%
ボス	ゴーレム ソニックバット ネクロマンサー スケルトンメイジ	裏ハンマー（ちから↑、耐久力↓）、裏ローブ（知性↑、精神↓）：各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ゴーレムとギガースには、ハンマーか氷属性の攻撃が有効。炎属性はほぼ効かないので注意しよう。

Dungeon 50 常闇の森リンフォ

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
	28	42	70	200	150	南門

探索条件	ブロンキ交差路をクリア	クリアボーナス	初回クリアで聖なるほこら建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	木々が生い茂り、昼間でも夜のように暗い森。探索度が低いうちは道に迷いやすい。回復の泉があるため、連戦でも体力を消耗することはない。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	キラービー マンドレイク —	素早さのピアス、精神のピアス、毒消し：各5%	通常2	マンドレイク — —	知性のピアス、素早さのピアス：各5%
ボス	モルボル バイトワスプ — —	ちからの首飾り、耐久力の首飾り：各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	マンドレイクとモルボルはどちらもプラントの特性を持つので、アックスと炎属性の攻撃が有効だ。

Dungeon 51 プランタ急流

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
	28	42	70	200	150	東門

探索条件	迷いの森ムスキュをクリア	クリアボーナス	初回クリアで噴水の公園の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	静かな湖から流れ出る激流。耐久力が高いアダマンタイマイは、ハンマーによる攻撃、もしくは雷属性攻撃で大ダメージを与えられる。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ギガントトード サハギン サハギンヒーラー	ソード+（素早さ↑）、体力のピアス：各5%	通常2	ギガントトード — —	ちからのピアス、耐久力のピアス：各5%
ボス	アダマンタイマイ ギガントトード サハギン サハギンヒーラー	器用さの首飾り、精神の首飾り：各50%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	ギガントトードとアダマンタイマイにはハンマーか雷属性の攻撃が有効。炎と氷属性は有効ではない。

Dungeon 52 千里の街道ヒルム・シ

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
32	48	80	200	150	東門

探索条件	しじまの湖クラニトをクリア	クリアボーナス	初回クリアで聖なるほこら建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	まずは街で情報収集	外の大陸へ続く道。城下町で情報を収集してから探索へ向かわせよう。ボスはババロア1体。黒魔道士の魔法なら、一気に倒すことができる。
近道	—		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ネクロマンサー	ハンマー+(耐久力↑)、ローブ+(知性↑):各5%	通常2	スケルトン	ローブ+(知性↑)、雷耐性ローブ:各5%
	ソニックバット			ゴースト	
	スケルトンメイジ			—	
ボス	ババロア	体力の首飾り、耐久力の首飾り:各50%	レア	—	—
	—			—	
	—			—	
	—			—	

注意したいモンスターと対策	物理攻撃が効きにくい敵が多く出現する。白魔道士のホーリー、黒魔道士の魔法をメインに戦おう。

Dungeon 53 砂の都クラビス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
32	48	80	200	150	西門

探索条件	砂の洞窟コルテクをクリア	クリアボーナス	初回クリアで武器屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	アックス素材(レベル80)の獲得	地中の無人都市。探索度が低いと迷いやすい。サボテンダーに物理攻撃は当てにくい。戦闘が長引くようならレベルを上げて再挑戦しよう。
近道	—		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	オーガ	ハンマー+(ちから↑)、アックス+(体力↑):各5%	通常2	ストーンワーム	耐久力のピアス、体力のピアス:各5%
	アックスオーガ			—	
	オーガヒーラー			—	
ボス	サボテンダー★	器用さの首飾り、ちからの首飾り:各50%	レア	ギガース	アックス、アーマー、ポーション:各5%
	ストーンワーム			ゴーレム	
	ストーンサハギン			—	
	ポイズンスネイク			—	

注意したいモンスターと対策	サボテンダーは物理攻撃をかわしやすい。そのため、弱点でもある炎属性の魔法を使って戦いたい。

Dungeon 54 隠者の洞穴シムス

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
33	49	82	200	150	東門

探索条件	凍てついた滝エンセをクリア	クリアボーナス	初回クリアで立て札の公園の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	静寂に包まれた洞穴。1日に一定以上探索度を上げないと探索度が0に戻る。マッピングを覚えたシーフのいるパーティ2組に挑ませよう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	サハギン	ソード+(体力↑)、アックス+(精神↑)、ポーション:各5%	通常2	スケルトン	ソード+(素早さ↑)、ローブ+(精神↑):各5%
	サハギンヒーラー			ネクロマンサー	
	サハギンメイジ			アーリマン	
ボス	オクトラーケン★	耐久力の首飾り、ちからの首飾り:各50%	レア	—	—
	アダマンタイマイ			—	
	サハギンヒーラー			—	
	アーリマン			—	

注意したいモンスターと対策	オクトラーケンの弱点は雷属性。雷属性の武器を持つ者や雷属性の魔法を習得した者で挑もう。

Dungeon 55 終焉の山ラングース

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
34	51	85	200	150	西門

探索条件	深淵の大穴バルバイレをクリア	クリアボーナス	初回クリアで防具屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	グローブ素材(レベル70)の獲得	王国の境界に位置する山。探索度が低いうちは道に迷いやすい。迷わずの術を覚えたシーフをパーティに加え、探索へ向かわせよう。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ラヴァムー サラマンダー リザードヒーラー	炎耐性アーマー、炎耐性シールド、ポーション:各5%	通常2	スコーピオン ポイズンスネイク —	耐久力のピアス、素早さのピアス、毒消し:各5%
ボス	ワイバーン★ サラマンダー リザードヒーラー リザードメイジ	裏アーマー(器用さ↑、素早さ↓)、裏シールド(体力↑、器用さ↓)、裏ヘルム(耐久力↑、ちから↓)、裏グローブ(知性↑、耐久力↓):各25%	レア	モルボル オチュー マンドレイク バイトワスプ	素早さの首飾り、耐久力の首飾り:各50%

注意したいモンスターと対策	ワイバーンをはじめ、炎属性の攻撃を使う敵が多く出現する。炎耐性の防具を装備した者で挑みたい。

Dungeon 56 チュニカ山脈

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
36	54	90	200	150	東門

探索条件	アルテリア丘陵をクリア	クリアボーナス	初回クリアで道具屋の建設可能数が増加

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	蘇生の秘具(レベル65)の獲得	王国にそびえる神々しい山脈。探索度が上がると近道が見つかるので、ぬけがけを覚えたシーフがいれば、ボス戦までの道のりを短縮できる。
近道	○		
宝箱	—		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	スノームー アイスゴブリン ゴブリンヒーラー	氷耐性アーマー、氷耐性ローブ、ポーション:各5%	通常2	ストーンワーム — —	耐久力のピアス、体力のピアス:各5%
ボス	ワイバーン★ サラマンダー リザードヒーラー リザードメイジ	裏アーマー(器用さ↑、素早さ↓)、裏シールド(体力↑、器用さ↓)、裏ヘルム(耐久力↑、ちから↓)、裏グローブ(知性↑、耐久力↓):各25%	レア	サラマンダー ラヴァムー リザードヒーラー アーリマン	炎属性ハンマー、炎属性ダガー、炎耐性グローブ、炎耐性ヘルム:各25%

注意したいモンスターと対策	探索時には氷耐性の防具を、ボス戦には炎耐性の防具を装備した冒険者を派遣しよう。

Dungeon 57 巨人の村ヘパール

レベル			精霊力		出口
ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
40	60	100	200	150	南門

探索条件	巨人島をクリア	クリアボーナス	初回クリアで豪華な家が建設可能になる

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	ギガースのゴーレム職人たちが暮らす島。王国のはるか南方に位置し、往復には時間がかかる。近道を見つけてからボス戦のおふれを出そう。
近道	○		
宝箱	○		

出現モンスター

	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴーレム オーク キマイラ	裏ハンマー(ちから↑、耐久力↓)、裏アックス(体力↑、知性↓)、ポーション:各5%	通常2	ギガース ゴーレム —	アックス、アーマー、ポーション:各5%
ボス	タイタン★ ギガース ゴーレム キマイラ	氷属性アックス:50%、雷属性アックス、雷属性ハンマー:各25%	レア	— — — —	—

注意したいモンスターと対策	タイタンにはハンマーか氷属性が有効。ハンマー以外の物理攻撃と、炎属性の攻撃は効きにくい。

58 目覚めし王の祭壇

	レベル			精霊力		出口
	ノーマル	ハード	ベリーハード	探索	クリア	
目覚めし王の祭壇	25	37	62	200	—	西門

探索条件	いにしえの神殿コ・ルをクリア	クリアボーナス	ゲームクリア

特徴		特別なおふれ	備考
回復の泉	○	—	魔法の待つ祭壇。ダークロードのレベルはダンジョンのレベルに関係なく、ノーマルは30、ハードは45、ベリーハードは70となっている。
近道	—		
宝箱	○		

出現モンスター	モンスター名	ドロップアイテム		モンスター名	ドロップアイテム
通常1	ゴーレム	裏ハンマー(ちから↑、耐久力↓)、裏アックス(体力↑、知性↓)、ポーション：各5%	通常2	アーリマン	炎属性ロッド、氷属性ロッド、ポーション：各5%
	オーク			ケルベロス	
	キマイラ			ネクロマンサー	
ボス	ダークロード★	体力、ちから、耐久力、器用さ、素早さ、知性、精神のピアスのいずれかひとつ：各14%	レア	—	—
	—			—	
	—			—	
	—			—	

注意したいモンスターと対策	ダークロードはソードの攻撃特性を持っているため、グローブを装備することでダメージを軽減可能。

追加コンテンツで新たなダンジョンに挑戦しよう!!

ここで紹介した58個のダンジョンのほかに、追加コンテンツをダウンロードすることで新たなダンジョンが出現する。新ダンジョンは城の機能を拡張する“テンポラ河口”、図書館を建設可能にする“禁じられた地オ・コク”、何度でも強力な敵と戦うことのできる“無限の塔”の3つだ。このうち無限の塔は、これまで戦ったことのない強敵が多数出現する。彼らを倒すと最強の剣「真ラグナロク」や全ての能力値をアップさせる「オメガの勲章」など、超レアなアイテムを入手できるので、ぜひ挑戦してほしい。これらの追加コンテンツの詳しい情報は公式サイトでチェックしよう。

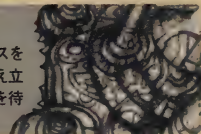
テンポラ河口

ランバ河岸から川を渡った場所がテンポラ河口。海の入り口付近に構えるダンジョンで待つ敵とは……。

禁じられた地オ・コク

デンテ大橋を渡るとそこは別大陸。王国からはるかかなたに存在する禁断の地とは……。

無限の塔

彼岸の断崖キャビタスを越えたその先に、そびえ立つ塔。強敵が冒険者を待っている。

こんな王国を造ってみよう! その2

朝の挨拶が日課となる仲良し家族が暮らす国

この王国は、国民の幸せを第一に考えた、家族の笑顔が絶えない国。幸せ度が上がりやすいので幸せボーナスによる王国の収入も増えるというメリットがある。

国造りのポイントは、住民の店や冒険者の店など国民がおとずれる施設を城の近くの北側に商業施設として、民家を南側にベッドタウンとして分けていること。こうすることで、朝になると家を出た住民は店に向かって必ずクリスタル広場を通る。そこで朝、城からまっすぐクリスタル広場に向かえば、正面からやってくる住民に話しかけやすくなるのだ。住民への朝のあいさつを日課にしていれば、あっという間に幸せ玉がたまる。その幸せ玉を使って王国のランクが最大になったときの幸せボーナスは、王国の金庫を潤す大事な収入源になるだろう。

城下町全体マップ

Check1 朝のはじまりは挨拶から!

朝一にクリスタル広場へ行くと、正面の階段から大勢の住民がおりてくる。ここではおはなしアイコンがある住民にかたっぱしから話しかけ、幸せ度をどんどん貯めるのだ。

住民のコメントは王国の歴史など、気になる情報も多い。

Check2 安定した収入は冒険者に還元!

王国ランクが5になるとひんぱんに幸せボーナスがもらえ、収入が支出を上回るはず。そんなときはギルドで冒険者の日給を上げよう。これで冒険者のやる気もアップだ!

資金の上限は9999。資金を貯め続けることはできないのだ。

アイテムデータ

冒険者が店で購入できるアイテムのデータを公開する。投資をすると商品の種類が増えるので、まめに品揃えをチェックしよう。

アイテムデータの見方

武器データ

①**Sword ソード** ② 装備可能ジョブ 戦士、シーフ ③ 命中率 ±0

④ レベル 1 ⑤ ブロンズソード ⑥ ブロンズソード+ 裏ブロンズソード ファイアブロンズ ブリザドブロンズ サンダーブロンズ ⑦ 5

⑧ 体力↑/ちから↑/素早さ↑ ⑨ 体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓ ⑩ 126

❶ 武器の種類。ソード、ハンマー、アックス、ダガー、ロッドの5種類があるが、ジョブによって装備できるものが異なる。詳しくは038ページを参照

❷ 装備できるジョブ

❸ 武器に設定されている命中率の変化

❹ 武器屋に売り出されるようになる研究レベル

❺ ノーマルタイプのアイテム名

❻ 特売日など、特定の条件で武器屋に売り出される、+タイプ、裏タイプ、炎属性タイプ、氷属性タイプ、雷属性タイプのアイテム名

❼ 装備したときの攻撃力の上昇値。研究レベルが高くなれば、より高い攻撃力のものが購入できる

❽ +タイプを装備したときの能力値の変化で、3または4種類のいずれかが上がる。

❾ 裏タイプを装備したときの能力値の変化。いずれかの能力値が上がる代わりに、他の能力値が下がり、組み合わせは3種類ある

❿ ノーマルタイプの買値。( ) 内はノーマルタイプ以外の買値

防具データ

Armor アーマー　装備可能ジョブ 戦士、シーフ

レベル 1　レザーアーマー　レザーアーマー+　裏レザーアーマー　ファイアレザー　ブリザドレザー　サンダーレザー　5

ちから↑/器用さ↑/素早さ↑　ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓　(126)

❶防具の種類。アーマー、シールド、ヘルム、グローブ、ローブの5種類があるが、ジョブによって装備できるものが異なる。詳しくは038ページを参照

❷装備できるジョブ

❸防具屋に売り出されるようになる研究レベル

❹ノーマルタイプのアイテム名

❺特売日など、特定の条件で防具屋に売り出される、+タイプ、裏タイプ、炎属性タイプ、氷属性タイプ、雷属性タイプのアイテム名

❻装備したときの防御力の上昇値。研究レベルが高くなれば、より高い防御力のものが購入できる

❼+タイプを装備したときの能力値の変化。3種類のいずれかが上がる

❽裏タイプを装備したときの能力値の変化。いずれかの能力値が上がる代わりに、他の能力値が下がり、組み合わせは3種類ある

❾ノーマルタイプの買値。( )内はノーマルタイプ以外の買値

アクセサリーデータ

Pierce ピアス

体力のピアス　体力↑

ちからのピアス　ちから↑

❶アクセサリーの種類。ピアス、首飾り、腕輪の3種類があり、どのジョブでも装備可能

❷アイテム名

❸装備したときの能力値の変化

消費アイテムデータ

ポーション　42～21727　冒険者自身のHPを回復させる。冒険者のレベルが高いほど回復量が増える

❶アイテム名

❷レベル1のときとレベル100のときの買値

❸冒険者が使用したときの効果

Weapon Data
武器データ

Sword ソード

装備可能ジョブ 戦士、シーフ　命中率 ±0

レベル	武器	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
1	ブロンズソード	ブロンズソード+	裏ブロンズソード	ファイアブロンズ	ブリザドブロンズ	サンダーブロンズ	5	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	52(126)
5	アイアンソード	アイアンソード+	裏アイアンソード	ファイアアイアン	ブリザドアイアン	サンダーアイアン	9	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	68(163)
10	ロングソード	ロングソード+	裏ロングソード	ファイアロング	ブリザドロング	サンダーロング	14	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	93(223)
15	ブロードソード	ブロードソード+	裏ブロードソード	ファイアブロード	ブリザドブロード	サンダーブロード	19	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	128(307)
20	ミスリルソード	ミスリルソード+	裏ミスリルソード	ファイアミスリル	ブリザドミスリル	サンダーミスリル	24	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	175(421)
25	ルーンブレイド	ルーンブレイド+	裏ルーンブレイド	フレイムブレイド	アイスブレイド	ストームブレイド	29	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	240(577)
30	シャムシール	シャムシール+	裏シャムシール	フレイムシャムシール	アイスシャムシール	ストームシャムシール	34	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	330(792)
35	グラディウス	グラディウス+	裏グラディウス	フレイムグラディウス	アイスグラディウス	ストームグラディウス	39	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	452(1086)
40	ライトブリンガー	ライトブリンガー+	裏ライトブリンガー	フレイムブリンガー	アイスブリンガー	ストームブリンガー	44	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	620(1488)
45	ワルーンソード	ワルーンソード+	裏ワルーンソード	フレイムワルーン	アイスワルーン	ストームワルーン	49	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	850(2040)
50	フェザーセイバー	フェザーセイバー+	裏フェザーセイバー	ボルカノセイバー	フリーズセイバー	ライトニングセイバー	54	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	1164(2794)
55	クライムバスター	クライムバスター+	裏クライムバスター	ボルカノバスター	フリーズバスター	ライトニングバスター	59	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	1596(3830)
60	クリスタルエッジ	クリスタルエッジ+	裏クリスタルエッジ	ボルカノエッジ	フリーズエッジ	ライトニングエッジ	64	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	2186(5247)
65	ワイトスレイヤー	ワイトスレイヤー+	裏ワイトスレイヤー	ボルカノスレイヤー	フリーズスレイヤー	ライトニングスレイヤー	69	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	2996(7191)
70	ファルシオン	ファルシオン+	裏ファルシオン	ボルカノファルシオン	フリーズファルシオン	ライトニングファルシオン	74	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	4105(9853)
75	虎徹	虎徹+	裏虎徹	炎虎徹	氷虎徹	雷虎徹	79	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	5625(13500)

1 System
2 Scenario
3 Data

レベル	武器	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
80	村雨	村雨+	裏村雨	炎村雨	氷村雨	雷村雨	84	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	7707(18496)
85	正宗	正宗+	裏正宗	炎正宗	氷正宗	雷正宗	89	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	10560(25344)
90	エクスカリバー	エクスカリバー+	裏エクスカリバー	エクスカリボー	エクスカリヒャー	エクスカリビー	94	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	14468(34723)
95	ラグナロク	ラグナロク+	裏ラグナロク	ラグナロク・ムスペル	ラグナロク・ヘル	ラグナロク・トール	99	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	19823(47575)
100	アークナイト	アークナイト+	裏アークナイト	ブレイズナイト	フロストナイト	エレクトナイト	104	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑ちから↓/ちから↑素早さ↓/素早さ↑器用さ↓	27159(65182)

Hummer ハンマー

装備可能ジョブ 戦士、白魔道士　命中率 −15

レベル	武器	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
1	メープルハンマー	メープルハンマー+	裏メープルハンマー	ファイアメープル	ブリザドメープル	サンダーメープル	7	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	52(105)
5	サイプレスハンマー	サイプレスハンマー+	裏サイプレスハンマー	ファイアサイプレス	ブリザドサイプレス	サンダーサイプレス	11	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	68(136)
10	クロウハンマー	クロウハンマー+	裏クロウハンマー	ファイアクロウ	ブリザドクロウ	サンダークロウ	17	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	93(186)
15	カーペンターハンマー	カーペンターハンマー+	裏カーペンターハンマー	ファイアカーペンター	ブリザドカーペンター	サンダーカーペンター	23	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	128(256)
20	ジャッジメントハンマー	ジャッジメントハンマー+	裏ジャッジメントハンマー	ファイアジャッジメント	ブリザドジャッジメント	サンダージャッジメント	29	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	175(351)
25	ゴブリンハンマー	ゴブリンハンマー+	裏ゴブリンハンマー	フレイムゴブリン	アイスゴブリン	ストームゴブリン	35	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	240(481)
30	ソニックハンマー	ソニックハンマー+	裏ソニックハンマー	フレイムソニック	アイスソニック	ストームソニック	41	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	330(660)
35	ブラスハンマー	ブラスハンマー+	裏ブラスハンマー	フレイムブラス	アイスブラス	ストームブラス	47	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	452(905)
40	ジェイドハンマー	ジェイドハンマー+	裏ジェイドハンマー	フレイムジェイド	アイスジェイド	ストームジェイド	53	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	620(1240)
45	オーガハンマー	オーガハンマー+	裏オーガハンマー	フレイムオーガ	アイスオーガ	ストームオーガ	59	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	850(1700)
50	ユークハンマー	ユークハンマー+	裏ユークハンマー	ボルカノユーク	フリーズユーク	ライトニングユーク	65	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	1164(2329)
55	ニュートンハンマー	ニュートンハンマー+	裏ニュートンハンマー	ボルカノニュートン	フリーズニュートン	ライトニングニュートン	71	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	1596(3192)
60	グレイトモール	グレイトモール+	裏グレイトモール	ボルカノモール	フリーズモール	ライトニングモール	77	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	2186(4373)

レベル	名称	+	裏	炎	氷	雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
65	モーニングスター	モーニングスター+	裏モーニングスター	ボルカノスター	フリーズスター	ライトニングスター	83	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	2996(5993)
70	メルトンハンマー	メルトンハンマー+	裏メルトンハンマー	ボルカノメルトン	フリーズメルトン	ライトニングメルトン	89	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	4105(8211)
75	木づち	木づち+	裏木づち	炎木づち	氷木づち	雷木づち	95	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	5625(11250)
80	親方の木づち	親方の木づち+	裏親方の木づち	炎親方の木づち	氷親方の木づち	雷親方の木づち	101	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	7707(15414)
85	運慶の木づち	運慶の木づち+	裏運慶の木づち	炎運慶の木づち	氷運慶の木づち	雷運慶の木づち	107	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	10560(21120)
90	ピコピコハンマー	ピコピコハンマー+	裏ピコピコハンマー	メラメラハンマー	カチカチハンマー	ビリビリハンマー	113	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	14468(28936)
95	テラハンマー	テラハンマー+	裏テラハンマー	ウルカヌスハンマー	ネプチューンハンマー	ユピテルハンマー	119	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	19823(39646)
100	アークウォリアー	アークウォリアー+	裏アークウォリアー	ブレイズウォリアー	フロストウォリアー	エレクトウォリアー	125	ちから↑/耐久力↑/知性↑/精神↑	ちから↑耐久力↓/耐久力↑素早さ↓/知性↑器用さ↓/精神↑耐久力↓	27159(54319)

Axe アックス

装備可能ジョブ 戦士　命中率 −25

レベル	名称	+	裏	炎	氷	雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
1	ハンドアックス	ハンドアックス+	裏ハンドアックス	ファイアアックス	ブリザドアックス	サンダーアックス	10	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	42(105)
5	ハチェット	ハチェット+	裏ハチェット	ファイアハチェット	ブリザドハチェット	サンダーハチェット	16	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	54(136)
10	スラッシャー	スラッシャー+	裏スラッシャー	ファイアスラッシャー	ブリザドスラッシャー	サンダースラッシャー	23	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	74(186)
15	ダブルトマホーク	ダブルトマホーク+	裏ダブルトマホーク	ファイアトマホーク	ブリザドトマホーク	サンダートマホーク	31	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	102(256)
20	ハイドロアックス	ハイドロアックス+	裏ハイドロアックス	ファイアハイドロ	ブリザドハイドロ	サンダーハイドロ	38	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	140(351)
25	ハンマーヘッド	ハンマーヘッド+	裏ハンマーヘッド	フレイムヘッド	アイスヘッド	ストームヘッド	46	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	192(481)
30	レディホーク	レディホーク+	裏レディホーク	フレイムホーク	アイスホーク	ストームホーク	53	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	264(660)
35	フランシスカ	フランシスカ+	裏フランシスカ	フレイムフランシスカ	アイスフランシスカ	ストームフランシスカ	61	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	362(905)
40	ビークドアックス	ビークドアックス+	裏ビークドアックス	フレイムビークド	アイスビークド	ストームビークド	68	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	496(1240)
45	バーディッシュ	バーディッシュ+	裏バーディッシュ	フレイムバーディッシュ	アイスバーディッシュ	ストームバーディッシュ	76	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	680(1700)

レベル	武器	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
50	ハルバート	ハルバート+	裏ハルバート	ボルカノハルバート	フリーズハルバート	ライトニングハルバート	83	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	931(2329)
55	ヴォーパルアックス	ヴォーパルアックス+	裏ヴォーパルアックス	ボルカノヴォーパル	フリーズヴォーパル	ライトニングヴォーパル	91	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	1276(3192)
60	デモンズアックス	デモンズアックス+	裏デモンズアックス	ボルカノデモンズ	フリーズデモンズ	ライトニングデモンズ	98	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	1749(4373)
65	ギガースアックス	ギガースアックス+	裏ギガースアックス	ボルカノギガース	フリーズギガース	ライトニングギガース	106	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	2397(5993)
70	デストロイヤー	デストロイヤー+	裏デストロイヤー	ボルカノデストロイ	フリーズデストロイ	ライトニングデストロイ	113	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	3284(8211)
75	大斧	大斧+	裏大斧	炎大斧	氷大斧	雷大斧	121	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	4500(11250)
80	白虎の斧	白虎の斧+	裏白虎の斧	炎白虎	氷白虎	雷白虎	128	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	6165(15414)
85	公時のまさかり	公時のまさかり+	裏公時のまさかり	炎公時	氷公時	雷公時	136	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	8448(21120)
90	うちわ	うちわ+	裏うちわ	熱風のうちわ	冷風のうちわ	帯電のうちわ	143	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	11574(28936)
95	魔神の斧	魔神の斧+	裏魔神の斧	鬼神の斧	女神の斧	天神の斧	151	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	15858(39646)
100	アークファイター	アークファイター+	裏アークファイター	ブレイズファイター	フロストファイター	エレクトファイター	158	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑知性↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑ちから↓	21727(54319)

Dagger ダガー

装備可能ジョブ 戦士、シーフ、黒魔道士　命中率 +30

レベル	武器	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
1	フルーツナイフ	フルーツナイフ+	裏フルーツナイフ	ファイアフルーツ	ブリザドフルーツ	サンダーフルーツ	3	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	42(126)
5	ボーンナイフ	ボーンナイフ+	裏ボーンナイフ	ファイアボーン	ブリザドボーン	サンダーボーン	6	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	54(163)
10	ミスリルダガー	ミスリルダガー+	裏ミスリルダガー	ファイアダガー	ブリザドダガー	サンダーダガー	10	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	74(223)
15	メイジマッシャー	メイジマッシャー+	裏メイジマッシャー	ファイアマッシャー	ブリザドマッシャー	サンダーマッシャー	14	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	102(307)
20	キラーピアス	キラーピアス+	裏キラーピアス	ファイアピアス	ブリザドピアス	サンダーピアス	18	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	140(421)
25	サバイバルナイフ	サバイバルナイフ+	裏サバイバルナイフ	フレイムサバイバル	アイスサバイバル	ストームサバイバル	22	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	192(577)
30	マンイーター	マンイーター+	裏マンイーター	フレイムマンイーター	アイスマンイーター	ストームマンイーター	26	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	264(792)

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	価値
35	マインゴーシュ	マインゴーシュ+	裏マインゴーシュ	フレイムマインゴーシュ	アイスマインゴーシュ	ストームマインゴーシュ	30	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	362(1086)
40	アベンジャー	アベンジャー+	裏アベンジャー	フレイムアベンジャー	アイスアベンジャー	ストームアベンジャー	34	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	496(1488)
45	アサシンダガー	アサシンダガー+	裏アサシンダガー	フレイムアサシン	アイスアサシン	ストームアサシン	38	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	680(2040)
50	ソードブレイカー	ソードブレイカー+	裏ソードブレイカー	ボルカノブレイカー	フリーズブレイカー	ライトニングブレイカー	42	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	931(2794)
55	ジャンビーヤ	ジャンビーヤ+	裏ジャンビーヤ	ボルカノジャンビーヤ	フリーズジャンビーヤ	ライトニングジャンビーヤ	46	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	1276(3830)
60	ダンジューロ	ダンジューロ+	裏ダンジューロ	ボルカノダンジューロ	フリーズダンジューロ	ライトニングダンジューロ	50	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	1749(5247)
65	バリアントナイフ	バリアントナイフ+	裏バリアントナイフ	ボルカノバリアント	フリーズバリアント	ライトニングバリアント	54	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	2397(7191)
70	ゾーリンシェイプ	ゾーリンシェイプ+	裏ゾーリンシェイプ	ボルカノゾーリン	フリーズゾーリン	ライトニングゾーリン	58	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	3284(9853)
75	阿修羅	阿修羅+	裏阿修羅	炎阿修羅	氷阿修羅	雷阿修羅	62	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	4500(13500)
80	かげぬい	かげぬい+	裏かげぬい	炎かげぬい	氷かげぬい	雷かげぬい	66	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	6165(18496)
85	佐助の刀	佐助の刀+	裏佐助の刀	炎佐助	氷佐助	雷佐助	70	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	8448(25344)
90	チキンナイフ	チキンナイフ+	裏チキンナイフ	ローストチキン	フローズンチキン	フライドチキン	74	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	11574(34723)
95	ククリ	ククリ+	裏ククリ	アグニククリ	サラヴァスティククリ	インドラククリ	78	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	15858(47575)
100	アークバンディット	アークバンディット+	裏アークバンディット	ブレイズバンディット	フロストバンディット	エレクトバンディット	82	体力↑/ちから↑/素早さ↑	体力↑器用さ↓/ちから↑耐久力↓/素早さ↑ちから↓	21727(65182)

Rod ロッド

装備可能ジョブ 黒魔道士、白魔道士　命中率 +15

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	価値
1	チェリーロッド	チェリーロッド+	裏チェリーロッド	ファイアチェリー	ブリザドチェリー	サンダーチェリー	4	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	52(126)
5	キャンディロッド	キャンディロッド+	裏キャンディロッド	ファイアキャンディ	ブリザドキャンディ	サンダーキャンディ	7	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	68(163)
10	ハーミットワンド	ハーミットワンド+	裏ハーミットワンド	ファイアハーミット	ブリザドハーミット	サンダーハーミット	12	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	93(223)
15	メイス	メイス+	裏メイス	ファイアメイス	ブリザドメイス	サンダーメイス	16	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	128(307)

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	攻撃	変化 +	変化 裏	買値
20	オークスタッフ	オークスタッフ+	裏オークスタッフ	ファイアスタッフ	ブリザドスタッフ	サンダースタッフ	21	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	175(421)
25	スターダストロッド	スターダストロッド+	裏スターダストロッド	フレイムスターダスト	アイススターダスト	ストームスターダスト	25	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	240(577)
30	アスラロッド	アスラロッド+	裏アスラロッド	フレイムアスラ	アイスアスラ	ストームアスラ	30	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	330(792)
35	キャストワンド	キャストワンド+	裏キャストワンド	フレイムキャスト	アイスキャスト	ストームキャスト	34	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	452(1086)
40	セイクリッドメイス	セイクリッドメイス+	裏セイクリッドメイス	フレイムセイクリッド	アイスセイクリッド	ストームセイクリッド	39	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	620(1488)
45	ローズワンド	ローズワンド+	裏ローズワンド	フレイムローズ	アイスローズ	ストームローズ	43	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	850(2040)
50	スネークロッド	スネークロッド+	裏スネークロッド	ボルカノスネーク	フリーズスネーク	ライトニングスネーク	48	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	1164(2794)
55	ドミニオンメイス	ドミニオンメイス+	裏ドミニオンメイス	ボルカノドミニオン	フリーズドミニオン	ライトニングドミニオン	52	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	1596(3830)
60	クラウドワンド	クラウドワンド+	裏クラウドワンド	ボルカノクラウド	フリーズクラウド	ライトニングクラウド	57	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	2186(5247)
65	ワイズマンワンド	ワイズマンワンド+	裏ワイズマンワンド	ボルカノワイズマン	フリーズワイズマン	ライトニングワイズマン	61	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	2996(7191)
70	フェイスロッド	フェイスロッド+	裏フェイスロッド	ボルカノフェイス	フリーズフェイス	ライトニングフェイス	66	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	4105(9853)
75	八角棒	八角棒+	裏八角棒	炎の八角棒	氷の八角棒	雷の八角棒	70	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	5625(13500)
80	賢者の杖	賢者の杖+	裏賢者の杖	炎の賢者	氷の賢者	雷の賢者	75	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	7707(18496)
85	権之助の杖	権之助の杖+	裏権之助の杖	炎の権之助	氷の権之助	雷の権之助	79	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	10560(25344)
90	きらめきタクト	きらめきタクト+	裏きらめきタクト	あつあつタクト	つんつんタクト	ビビッとタクト	84	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	14468(34723)
95	オニオンロッド	オニオンロッド+	裏オニオンロッド	ボムロッド	リザードマンロッド	クァールロッド	88	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	19823(47575)
100	アークウィザード	アークウィザード+	裏アークウィザード	ブレイズウィザード	フロストウィザード	エレクトウィザード	93	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑耐久力↓/精神↑耐久力↓/体力↑知性↓精神↓	27159(65182)

Armor Data
防具データ

Armor アーマー

装備可能ジョブ　戦士、シーフ

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
1	レザーアーマー	レザーアーマー+	裏レザーアーマー	ファイアレザー	ブリザドレザー	サンダーレザー	5	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	42(126)
5	チェインメイル	チェインメイル+	裏チェインメイル	ファイアチェイン	ブリザドチェイン	サンダーチェイン	9	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	54(163)
10	ブロンズベスト	ブロンズベスト+	裏ブロンズベスト	ファイアベスト	ブリザドベスト	サンダーベスト	14	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	74(223)
15	スケールアーマー	スケールアーマー+	裏スケールアーマー	ファイアスケール	ブリザドスケール	サンダースケール	19	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	102(307)
20	プレートアーマー	プレートアーマー+	裏プレートアーマー	ファイアプレート	ブリザドプレート	サンダープレート	24	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	140(421)
25	リネンキュラッサ	リネンキュラッサ+	裏リネンキュラッサ	フレイムキュラッサ	アイスキュラッサ	ストームキュラッサ	29	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	192(577)
30	リングメイル	リングメイル+	裏リングメイル	フレイムリング	アイスリング	ストームリング	34	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	264(792)
35	メタルジャーキン	メタルジャーキン+	裏メタルジャーキン	フレイムジャーキン	アイスジャーキン	ストームジャーキン	39	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	362(1086)
40	ブリガンダイン	ブリガンダイン+	裏ブリガンダイン	フレイムブリガンダイン	アイスブリガンダイン	ストームブリガンダイン	44	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	496(1488)
45	キャラビニエール	キャラビニエール+	裏キャラビニエール	フレイムキャラビニエール	アイスキャラビニエール	ストームキャラビニエール	49	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	680(2040)
50	シルバーアーマー	シルバーアーマー+	裏シルバーアーマー	ボルカノシルバー	フリーズシルバー	ライトニングシルバー	54	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	931(2794)
55	ゴールドアーマー	ゴールドアーマー+	裏ゴールドアーマー	ボルカノゴールド	フリーズゴールド	ライトニングゴールド	59	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	1276(3830)
60	プラチナアーマー	プラチナアーマー+	裏プラチナアーマー	ボルカノプラチナ	フリーズプラチナ	ライトニングプラチナ	64	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	1749(5247)
65	ダイヤアーマー	ダイヤアーマー+	裏ダイヤアーマー	ボルカノダイヤ	フリーズダイヤ	ライトニングダイヤ	69	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	2397(7191)
70	アダマンジャーキン	アダマンジャーキン+	裏アダマンジャーキン	ボルカノアダマン	フリーズアダマン	ライトニングアダマン	74	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	3284(9853)
75	武士の鎧	武士の鎧+	裏武士の鎧	炎武士の鎧	氷武士の鎧	雷武士の鎧	79	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	4500(13500)

レベル	名称	+	裏	炎	氷	雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
80	当世具足	当世具足+	裏当世具足	炎具足	氷具足	雷具足	84	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	6165(18496)
85	源氏の鎧	源氏の鎧+	裏源氏	炎源氏	氷源氏	雷源氏	89	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	8448(25344)
90	モーグリスーツ	モーグリスーツ+	裏モーグリスーツ	トンベリスーツ	カエルスーツ	チョコボスーツ	94	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	11574(34723)
95	カオスメイル	カオスメイル+	裏カオスメイル	インフェルノメイル	コキュートスメイル	アラストルメイル	99	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	15858(47575)
100	アークガーディアン	アークガーディアン+	裏アークガーディアン	ブレイズガーディアン	フロストガーディアン	エレクトガーディアン	104	ちから↑/器用さ↑/素早さ↑	ちから↑耐久力↓/体力↑ちから↓/器用さ↑素早さ↓	21727(65182)

Shield シールド

装備可能ジョブ 戦士

レベル	名称	+	裏	炎	氷	雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
1	バックラー	バックラー+	裏バックラー	ファイアバックラー	ブリザドバックラー	サンダーバックラー	2	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	21(63)
5	エスカッション	エスカッション+	裏エスカッション	ファイアエスカッション	ブリザドエスカッション	サンダーエスカッション	4	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	27(81)
10	ラウンドシールド	ラウンドシールド+	裏ラウンドシールド	ファイアラウンド	ブリザドラウンド	サンダーラウンド	8	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	37(111)
15	ラージシールド	ラージシールド+	裏ラージシールド	ファイアラージ	ブリザドラージ	サンダーラージ	11	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	51(153)
20	タートルシールド	タートルシールド+	裏タートルシールド	ファイアタートル	ブリザドタートル	サンダータートル	15	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	70(210)
25	カイトシールド	カイトシールド+	裏カイトシールド	フレイムカイト	アイスカイト	ストームカイト	18	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	96(288)
30	タージェ	タージェ+	裏タージェ	フレイムタージェ	アイスタージェ	ストームタージェ	22	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	132(396)
35	コーテッドシールド	コーテッドシールド+	裏コーテッドシールド	フレイムコーテッド	アイスコーテッド	ストームコーテッド	25	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	181(543)
40	アスペス	アスペス+	裏アスペス	フレイムアスペス	アイスアスペス	ストームアスペス	29	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	248(744)
45	バイキングシールド	バイキングシールド+	裏バイキングシールド	フレイムバイキング	アイスバイキング	ストームバイキング	32	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	340(1020)
50	スクデット	スクデット+	裏スクデット	ボルカノスクデット	フリーズスクデット	ライトニングスクデット	36	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	465(1397)
55	アストラルシールド	アストラルシールド+	裏アストラルシールド	ボルカノアストラル	フリーズアストラル	ライトニングアストラル	39	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	638(1915)
60	タワーシールド	タワーシールド+	裏タワーシールド	ボルカノタワー	フリーズタワー	ライトニングタワー	43	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	874(2623)

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
65	デモンズシールド	デモンズシールド+	裏デモンズシールド	ボルカノデモンズ	フリーズデモンズ	ライトニングデモンズ	46	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	1198(3595)
70	カエサルプレート	カエサルプレート+	裏カエサルプレート	ボルカノカエサル	フリーズカエサル	ライトニングカエサル	50	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	1642(4926)
75	手盾	手盾+	裏手盾	炎手盾	氷手盾	雷手盾	53	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	2250(6750)
80	玄武の盾	玄武の盾+	裏玄武の盾	炎玄武	氷玄武	雷玄武	57	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	3082(9248)
85	源氏の盾	源氏の盾+	裏源氏の盾	炎の盾	氷の盾	雷の盾	60	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	4224(12672)
90	なべのふた	なべのふた+	裏なべのふた	あつあつなべのふた	さめたなべのふた	どなべのふた	64	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	5787(17361)
95	イージスの盾	イージスの盾+	裏イージスの盾	アポロンの盾	オケアノスの盾	ゼウスの盾	67	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	7929(23787)
100	アークディフェンダー	アークディフェンダー+	裏アークディフェンダー	ブレイズディフェンダー	フロストディフェンダー	エレクトディフェンダー	71	体力↑/器用さ↑/精神↑	体力↑器用さ↓/器用さ↑素早さ↓/精神↑耐久力↓	10863(32591)

Helmet ヘルム

装備可能ジョブ 戦士

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
1	はねつきぼうし	はねつきぼうし+	裏はねつきぼうし	ファイアぼうし	ブリザドぼうし	サンダーぼうし	1	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	10(31)
5	ヘッドギア	ヘッドギア+	裏ヘッドギア	ファイアギア	ブリザドギア	サンダーギア	3	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	13(40)
10	とんがりぼうし	とんがりぼうし+	裏とんがりぼうし	ファイアとんがり	ブリザドとんがり	サンダーとんがり	6	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	18(55)
15	バラクラバ	バラクラバ+	裏バラクラバ	ファイアバラクラバ	ブリザドバラクラバ	サンダーバラクラバ	9	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	25(76)
20	グリーンベレー	グリーンベレー+	裏グリーンベレー	ファイアベレー	ブリザドベレー	サンダーベレー	12	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	35(105)
25	ローレルクラウン	ローレルクラウン+	裏ローレルクラウン	フレイムローレル	アイスローレル	ストームローレル	15	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	48(144)
30	サーリット	サーリット+	裏サーリット	フレイムサーリット	アイスサーリット	ストームサーリット	18	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	66(198)
35	バルビュータ	バルビュータ+	裏バルビュータ	フレイムバルビュータ	アイスバルビュータ	ストームバルビュータ	21	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	90(271)
40	ブルゴネット	ブルゴネット+	裏ブルゴネット	フレイムブルゴネット	アイスブルゴネット	ストームブルゴネット	24	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	124(372)
45	鋼鉄のダイサー	鋼鉄のダイサー+	裏鋼鉄のダイサー	フレイムダイサー	アイスダイサー	ストームダイサー	27	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	170(510)

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
50	フライングヘルム	フライングヘルム+	裏フライングヘルム	ボルカノフライング	フリーズフライング	ライトニングフライング	30	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	232(698)
55	ドラゴンヘルム	ドラゴンヘルム+	裏ドラゴンヘルム	ボルカノドラゴン	フリーズドラゴン	ライトニングドラゴン	33	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	319(957)
60	ヒュプノクラウン	ヒュプノクラウン+	裏ヒュプノクラウン	ボルカノクラウン	フリーズクラウン	ライトニングクラウン	36	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	437(1311)
65	デュエルマスク	デュエルマスク+	裏デュエルマスク	ボルカノマスク	フリーズマスク	ライトニングマスク	39	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	599(1797)
70	ダイアヘルム	ダイアヘルム+	裏ダイアヘルム	ボルカノヘルム	フリーズヘルム	ライトニングヘルム	42	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	821(2463)
75	ねじりはちまき	ねじりはちまき+	裏ねじりはちまき	炎はちまき	氷はちまき	雷はちまき	45	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	1125(3375)
80	黒頭巾	黒頭巾+	裏黒頭巾	炎頭巾	氷頭巾	雷頭巾	48	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	1541(4624)
85	源氏の兜	源氏の兜+	裏源氏の兜	炎兜	氷兜	雷兜	51	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	2112(6336)
90	ブロンドのかつら	ブロンドのかつら+	裏ブロンドのかつら	赤毛のかつら	銀髪のかつら	アフロのかつら	54	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	2893(8680)
95	金の髪飾り	金の髪飾り+	裏金の髪飾り	ルビーの髪飾り	ベリルの髪飾り	コハクの髪飾り	57	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	3964(11893)
100	アークソルジャー	アークソルジャー+	裏アークソルジャー	ブレイズソルジャー	フロストソルジャー	エレクトソルジャー	60	耐久力↑/素早さ↑/知性↑	耐久力↑ちから↓/素早さ↑耐久力↓/知性↑精神↓	5431(16295)

Gauntret グローブ

装備可能ジョブ 戦士、シーフ

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
1	リスト	リスト+	裏リスト	ファイアリスト	ブリザドリスト	サンダーリスト	2	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	21(63)
5	レザーグローブ	レザーグローブ+	裏レザーグローブ	ファイアグローブ	ブリザドグローブ	サンダーグローブ	4	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	27(81)
10	ガラスの腕輪	ガラスの腕輪+	裏ガラスの腕輪	ファイアガラス	ブリザドガラス	サンダーガラス	8	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	37(111)
15	ライダーグローブ	ライダーグローブ+	裏ライダーグローブ	ファイアライダー	ブリザドライダー	サンダーライダー	11	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	51(153)
20	ヒスイの腕輪	ヒスイの腕輪+	裏ヒスイの腕輪	ファイアヒスイ	ブリザドヒスイ	サンダーヒスイ	15	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	70(210)
25	ブロンズバングル	ブロンズバングル+	裏ブロンズバングル	フレイムバングル	アイスバングル	ストームバングル	18	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	96(288)
30	スチールミトン	スチールミトン+	裏スチールミトン	フレイムミトン	アイスミトン	ストームミトン	22	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	132(396)

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
35	パワーリスト	パワーリスト+	裏パワーリスト	フレイムリスト	アイスリスト	ストームリスト	25	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	181(543)
40	ブレイザー	ブレイザー+	裏ブレイザー	フレイムブレイザー	アイスブレイザー	ストームブレイザー	29	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	248(744)
45	ミネルバブレス	ミネルバブレス+	裏ミネルバブレス	フレイムミネルバ	アイスミネルバ	ストームミネルバ	32	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	340(1020)
50	タイタンブレス	タイタンブレス+	裏タイタンブレス	ボルカノタイタン	フリーズタイタン	ライトニングタイタン	36	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	465(1397)
55	ミスティール	ミスティール+	裏ミスティール	ボルカノミスティール	フリーズミスティール	ライトニングミスティール	39	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	638(1915)
60	ガードブレス	ガードブレス+	裏ガードブレス	ボルカノガード	フリーズガード	ライトニングガード	43	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	874(2623)
65	インペリアルガード	インペリアルガード+	裏インペリアルガード	ボルカノインペリアル	フリーズインペリアル	ライトニングインペリアル	46	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	1198(3595)
70	ザイドリッツ	ザイドリッツ+	裏ザイドリッツ	ボルカノザイドリッツ	フリーズザイドリッツ	ライトニングザイドリッツ	50	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	1642(4926)
75	手甲	手甲+	裏手甲	炎手甲	氷手甲	雷手甲	53	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	2250(6750)
80	半蔵の小手	半蔵の小手+	裏半蔵の小手	炎半蔵	氷半蔵	雷半蔵	57	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	3082(9248)
85	源氏の小手	源氏の小手+	裏源氏の小手	炎源氏	氷源氏	雷源氏	60	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	4224(12672)
90	モーグリパペット	モーグリパペット+	裏モーグリパペット	トンベリパペット	カエルパペット	チョコボパペット	64	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	5787(17361)
95	ゴッドハンド	ゴッドハンド+	裏ゴッドハンド	ケルビムハンド	スロウンズハンド	セラフィムハンド	67	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	7929(23787)
100	アークジェネラル	アークジェネラル+	裏アークジェネラル	ブレイズジェネラル	フロストジェネラル	エレクトジェネラル	71	ちから↑/耐久力↑/知性↑	ちから↑素早さ↓/耐久力↑精神↓/知性↑耐久力↓	10863(32591)

Robe ローブ

装備可能ジョブ **黒魔道士、白魔道士**

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	買値
1	コットンローブ	コットンローブ+	裏コットンローブ	ファイアコットン	ブリザドコットン	サンダーコットン	4	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	21(63)
5	リネンローブ	リネンローブ+	裏リネンローブ	ファイアリネン	ブリザドリネン	サンダーリネン	7	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	27(81)
10	ウールローブ	ウールローブ+	裏ウールローブ	ファイアウール	ブリザドウール	サンダーウール	12	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	37(111)
15	カシミアローブ	カシミアローブ+	裏カシミアローブ	ファイアカシミア	ブリザドカシミア	サンダーカシミア	16	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	51(153)

レベル	名前	名称 +	名称 裏	名称 炎	名称 氷	名称 雷	防御	変化 +	変化 裏	売値
20	サテンローブ	サテンローブ+	裏サテンローブ	ファイアサテン	ブリザドサテン	サンダーサテン	21	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	70(210)
25	ベルベットローブ	ベルベットローブ+	裏ベルベットローブ	フレイムベルベット	アイスベルベット	ストームベルベット	25	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	96(288)
30	レースローブ	レースローブ+	裏レースローブ	フレイムレース	アイスレース	ストームレース	30	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	132(396)
35	シルクローブ	シルクローブ+	裏シルクローブ	フレイムシルク	アイスシルク	ストームシルク	34	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	181(543)
40	大地の衣	大地の衣+	裏大地の衣	フレイムアース	アイスアース	ストームアース	39	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	248(744)
45	カーマニョール	カーマニョール+	裏カーマニョール	フレイムカーマニョール	アイスカーマニョール	ストームカーマニョール	43	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	340(1020)
50	マディーンの衣	マディーンの衣+	裏マディーンの衣	ボルカノマディーン	フリーズマディーン	ライトニングマディーン	48	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	465(1397)
55	ダブレット	ダブレット+	裏ダブレット	ボルカノダブレット	フリーズダブレット	ライトニングダブレット	52	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	638(1915)
60	バーミリオクローク	バーミリオクローク+	裏バーミリオクローク	ボルカノクローク	フリーズクローク	ライトニングクローク	57	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	874(2623)
65	ブラックコタルディ	ブラックコタルディ+	裏ブラックコタルディ	ボルカノコタルディ	フリーズコタルディ	ライトニングコタルディ	61	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	1198(3595)
70	ミラージュベスト	ミラージュベスト+	裏ミラージュベスト	ボルカノミラージュ	フリーズミラージュ	ライトニングミラージュ	66	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	1642(4926)
75	拳法着	拳法着+	裏拳法着	炎拳法着	氷拳法着	雷拳法着	70	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	2250(6750)
80	忍びの衣	忍びの衣+	裏忍びの衣	炎の衣	氷の衣	雷の衣	75	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	3082(9248)
85	黒装束	黒装束+	裏黒装束	炎装束	氷装束	雷装束	79	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	4224(12672)
90	ヒーローマント	ヒーローマント+	裏ヒーローマント	レッドマント	ブルーマント	イエローマント	84	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	5787(17361)
95	ローブオブロード	ローブオブロード+	裏ローブオブロード	ローブオブサラマンド	ローブオブウンディーヌ	ローブオブマルト	88	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	7929(23787)
100	アークプリースト	アークプリースト+	裏アークプリースト	ブレイズプリースト	フロストプリースト	エレクトプリースト	93	体力↑/知性↑/精神↑	知性↑精神↓/精神↑知性↓/体力↑知性↓精神↓	10863(32591)

Accessory Data
アクセサリーデータ

Pierce ピアス

体力のピアス
効果 体力↑

ちからのピアス
効果 ちから↑

耐久力のピアス
効果 耐久力↑

器用さのピアス
効果 器用さ↑

素早さのピアス
効果 素早さ↑

知性のピアス
効果 知性↑

精神のピアス
効果 精神↑

neckless 首飾り

体力の首飾り
効果 体力↑ちから↓

ちからの首飾り
効果 ちから↑耐久力↓

耐久力の首飾り
効果 耐久力↑器用さ↓

器用さの首飾り
効果 器用さ↑素早さ↓

素早さの首飾り
効果 素早さ↑知性↓

知性の首飾り
効果 知性↑精神↓

精神の首飾り
効果 精神↑耐久力↓

Bresslet 腕輪

ベヒーモスの腕輪
効果 体力↑耐久力↑素早さ↓知性↓

マインドフレアの腕輪
効果 知性↑精神↑耐久力↓素早さ↓

デスマシーンの腕輪
効果 ちから↑素早さ↑知性↓精神↓

ドラゴンゾンビの腕輪
効果 知性↑精神↑ちから↓耐久力↓

ブルータルウルフの腕輪
効果 全能力↑

Item Data
消費アイテムデータ

アイテム	買値	効果
ポーション	42～21727	冒険者自身のHPを回復させる。冒険者のレベルが高いほど回復量が増える
ハイポーション	52～27159	冒険者自身のHPを大きく回復させる。冒険者のレベルが高いほど回復量が増える
毒消し	5～2715	冒険者自身の毒状態を回復させる。冒険者のレベルが高いほど成功しやすい
万能薬	42～21727	冒険者自身のあらゆる状態異常を回復させる。冒険者のレベルが高いほど成功しやすい
フェニックスの尾	42～21727	パーティのだれかひとりの戦闘不能を治し、さらにHPを回復させる。冒険者のレベルが高いほどHPの回復量が増える
フェニックスの羽	84～43455	パーティの複数の冒険者の戦闘不能を治し、さらにHPを回復させる。冒険者のレベルが高いほどHPの回復量が増える
魔法のトーチ	31～16295	多少暗くなっても冒険を続けられる。アイテムのレベルが高いほど冒険できる時間が長くなる

モンスターデータ

ダンジョンで冒険者を待ちかまえるモンスターのデータを50音順で掲載。モンスターの特徴を知り、攻略に役立ててほしい。

モンスターデータの見方

アーリマン Ⓡ ❶　❷ 能力　体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ C　知性 B　精神 C

❸ 攻撃　補正 —　特性 雷　❹ 防御　補正 —　特性 —　❺ 能力補正 —

❻ アビリティ サンダラ、サンダガ、スロウ、クリア　❼ 有効　炎 △ 氷 △ 雷 △ 聖 △ 装備 雷耐性防具、万能薬

❶ モンスターの名前。名前の最後にⒷがあるものはHPバーが表示されるボスを表し、Ⓦがあるものはワンダリング・モンスターとして登場することがある、Ⓡがあるものはレアモンスターとして登場することがあるものを表す

❷ モンスターの基本能力。アルファベットで6種類で表記しており、SSがもっとも高く、Dランクが最も低い。このうちSSとSは非常に高いことを意味し、能力によってはどのモンスターもこれに達していないこともある

❸ 実際の戦闘時の攻撃力の補正と特性。補正は矢印で表し、高くなる↑、低くなる↓、非常に低くなる↓↓の3種類がある。攻撃特性は冒険者と同様の武器を装備するものや、属性があるものを表す

❹ 実際の戦闘時の防御力の補正と特性。補正は矢印で表し、非常に高くなる↑↑↑、高くなる↑↑、比較的高くなる↑、低くなる↓の4種類がある。守備特性についての種類と有効な攻撃は053ページを参照。

❺ 実際の戦闘時の能力の補正。補正は矢印で表し、非常に高くなる↑↑↑、高くなる↑↑、比較的高くなる↑の3種類がある

❻ モンスターが使うアビリティ。モンスター専用のアビリティの種類は116ページを参照のこと

❼ モンスターと戦う際に有効な属性や装備。属性の項目にある記号の意味は下を参照

◎　特大ダメージを与える
○　大ダメージを与える
—　通常と同ダメージ
△　あまりダメージを与えられない
×　ほとんどダメージを与えられない

名前	体力	ちから	耐久力	器用さ	素早さ	知性	精神	攻撃 補正	攻撃 特性	防御 補正	防御 特性	能力補正	アビリティ	有効 炎	氷	雷	聖	装備
アーリマン Ⓡ	D	C	C	C	C	B	C	—	雷	—	—	—	サンダラ、サンダガ、スロウ、クリア	△	△	△	△	雷耐性防具、万能薬
アイスゴブリン Ⓡ	D	C	C	C	B	C	D	—	ソード、氷属性	—	—	耐久力↑	狙いを定めて攻撃、プロテス、防御、ブリザド	◎	×	—	—	氷耐性防具
アダマンタイマイ Ⓡ	B	C	B	D	D	C	D	—	—	—	こうら	—	かみつき、狙いを定めて攻撃、プロテス	△	△	◎	—	ハンマー
アックスオーガ Ⓡ	C	C	C	D	D	D	D	—	アックス	—	ローブ	—	ため攻撃、メッタ斬り	△	△	△	△	—
インプ Ⓦ	D	C	C	A	A	C	C	—	—	↑	—	全能力↑↑	狙いを定めて攻撃、技封じ、スロウ	—	—	—	—	万能薬
ウルフ ⓌⓇ	D	C	C	C	C	C	D	—	—	↑	—	—	かみつき、狙いを定めて攻撃、技封じ、かばう	—	—	—	—	—
オーガ	C	C	C	D	D	D	D	—	—	↑↑	—	—	5連攻撃、狙いを定めて攻撃、かばう	—	—	—	—	—
オーガヒーラー	D	C	C	D	D	D	B	—	ロッド	—	ローブ	知性↑	ケアル、ケアルラ、クリア、プロテス	△	△	△	△	—
オーガリーダー	C	C	C	D	D	D	D	—	ハンマー	↑↑	—	ちから↑	ウェイブボム、防御、狙いを定めて攻撃	—	—	—	—	ヘルム
オーク Ⓡ	D	C	C	C	C	D	D	—	—	↑↑	—	—	ため攻撃、狙いを定めて攻撃、防御	—	—	—	—	—
オークチーフ	D	C	C	C	C	C	D	—	ハンマー	↑↑	—	—	ウェイブボム、防御	—	—	—	—	ヘルム
オークヒーラー Ⓡ	D	D	C	C	C	C	B	—	ロッド	↑	—	精神↑	ケアル、ケアルラ、ヘイスト、プロテス	—	—	—	—	—
オークメイジ Ⓡ	D	D	C	C	C	B	C	—	ロッド	↑	—	知性↑	ブリザド、ブリザラ	—	—	—	—	氷耐性防具
オクトラーケン Ⓑ	S	C	B	A	C	A	C	↑	—	—	—	全能力↑↑	5連攻撃、スタン攻撃、吸血、狙いを定めて攻撃	△	△	◎	—	—
オチュー Ⓡ	C	C	C	D	D	C	D	—	—	—	プラント	—	毒盛の術、スロウ、5連攻撃、プロテス	○	—	—	—	アックス、万能薬、毒消し

名前	体力	ちから	耐久力	器用さ	素早さ	知性	精神	攻撃 補正	攻撃 特性	防御 補正	防御 特性	能力補正	アビリティ	炎	氷	雷	聖	装備
ギガース Ⓡ	B	C	B	D	D	B	C	—	アックス	—	ゴーレム	体力↑	5連攻撃、防御、狙いを定めて攻撃、プロテス	×	○	—	—	ハンマー
ギガントード Ⓡ	C	C	B	D	D	C	D	—	—	—	こうら	—	かみつき、狙いを定めて攻撃、防御	△	△	◎	—	ハンマー
キマイラ Ⓡ	D	C	C	C	C	B	C	—	—	—	—	—	ファイガ、ブリザガ、プロテス、防御	△	△	△	△	炎耐性防具、氷耐性防具
キラービー Ⓡ	D	D	C	B	B	D	D	↓	—	↑	—	—	かみつき、技封じ	—	—	—	—	—
ギルガメ Ⓦ	C	B	B	C	C	C	D	↑	—	—	こうら	全能力↑↑	かみつき、狙いを定めて攻撃、ため攻撃、防御	△	△	◎	—	ハンマー
ケルベロス Ⓡ	C	C	C	B	C	C	D	—	—	—	—	—	かみつき、炎の息、防御	×	◎	—	—	炎耐性防具
ゴースト ⓌⓇ	D	C	D	C	C	C	D	—	—	—	アンデッド	—	狙いを定めて攻撃、ブリザラ、スロウ	—	—	—	◎	氷耐性防具、万能薬
ゴーレム ⓌⓇ	B	C	B	D	D	C	C	—	ハンマー	—	ゴーレム	耐久力↑	防御、ため攻撃、狙いを定めて攻撃	×	○	—	—	ハンマー、ヘルム
ゴブリン	D	C	C	C	C	C	D	—	ダガー	↑	—	—	狙いを定めて攻撃、技封じ	—	—	—	—	—
ゴブリンヒーラー ⓌⓇ	D	D	C	C	C	C	C	—	ロッド	—	ローブ	精神↑	ケアル、ヘイスト、プロテス	△	△	△	△	—
ゴブリンメイジ ⓌⓇ	D	D	C	C	C	B	D	—	ロッド	—	—	知性↑	ファイア	△	△	△	△	炎耐性防具
ゴブリンリーダー	C	C	C	C	C	C	C	—	ソード	↑	—	—	ため攻撃、防御	—	—	—	—	グローブ
サハギン Ⓡ	D	C	C	C	C	C	D	—	—	—	—	—	狙いを定めて攻撃、かばう	△	△	○	—	—
サハギンヒーラー Ⓡ	D	D	C	C	C	C	B	—	ロッド	—	—	精神↑	ケアルラ、ヘイスト、クリア、プロテス	△	△	○	—	—
サハギンメイジ Ⓡ	D	D	C	C	C	B	D	—	ロッド	—	—	知性↑	ファイラ、ブリザラ	△	△	○	—	炎耐性防具、氷耐性防具

サハギンロード Ⓡ
能力：体力 C　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ D　知性 C　精神 C
攻撃：補正 —　特性 アックス　防御：補正 —　特性 —　能力補正 精神↑
アビリティ：狙いを定めて攻撃、クリア、ヘイスト　有効：炎 △　氷 △　雷 ○　聖 —　装備 —

サボテンダー Ⓑ
能力：体力 A　ちから B　耐久力 C　器用さ S　素早さ S　知性 A　精神 D
攻撃：補正 ↑　特性 —　防御：補正 —　特性 プラント　能力補正 全能力↑↑
アビリティ：ハリセンボン、防御　有効：炎 ○　氷 —　雷 —　聖 —　装備 アックス

サラマンダー Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ B　知性 D　精神 D
攻撃：補正 —　特性 炎属性　防御：補正 —　特性 —　能力補正 —
アビリティ：かみつき、炎の息、狙いを定めて攻撃、かばう　有効：炎 ×　氷 ◎　雷 —　聖 —　装備 炎耐性防具

スケルトン Ⓦ Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ C　知性 C　精神 D
攻撃：補正 —　特性 —　防御：補正 —　特性 スケルトン　能力補正 —
アビリティ：防御、狙いを定めて攻撃　有効：炎 —　氷 —　雷 —　聖 ○　装備 —

スケルトンメイジ Ⓦ Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 D　器用さ C　素早さ C　知性 B　精神 D
攻撃：補正 —　特性 ロッド　防御：補正 —　特性 スケルトン　能力補正 知性↑
アビリティ：サンダガ、デス　有効：炎 —　氷 —　雷 —　聖 ○　装備 雷耐性防具

スコーピオン Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ C　知性 C　精神 D
攻撃：補正 —　特性 —　防御：補正 —　特性 —　能力補正 —
アビリティ：毒盛の術、狙いを定めて攻撃、技封じ　有効：炎 △　氷 ○　雷 —　聖 —　装備 毒消し

ストーンサハギン Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ C　知性 C　精神 D
攻撃：補正 —　特性 —　防御：補正 —　特性 ストーン　能力補正 —
アビリティ：防御、狙いを定めて攻撃、シェル、かばう　有効：炎 △　氷 —　雷 △　聖 —　装備 ハンマー

ストーンワーム Ⓡ
能力：体力 C　ちから D　耐久力 C　器用さ C　素早さ C　知性 C　精神 D
攻撃：補正 ↓　特性 —　防御：補正 —　特性 ストーン　能力補正 —
アビリティ：防御、狙いを定めて攻撃、シェル　有効：炎 △　氷 —　雷 △　聖 —　装備 ハンマー

スノームー Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ B　知性 C　精神 D
攻撃：補正 —　特性 氷属性　防御：補正 —　特性 —　能力補正 耐久力↑
アビリティ：かみつき、氷の息、スロウ、かばう　有効：炎 ◎　氷 ×　雷 —　聖 —　装備 氷耐性防具、万能薬

ソニックバット Ⓡ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ B　素早さ A　知性 C　精神 D
攻撃：補正 —　特性 —　防御：補正 ↑↑　特性 —　能力補正 —
アビリティ：スタン攻撃、吸血、技封じ　有効：炎 —　氷 —　雷 —　聖 —　装備 —

ダークロード Ⓑ
能力：体力 S　ちから C　耐久力 C　器用さ A　素早さ C　知性 B　精神 B
攻撃：補正 —　特性 ソード　防御：補正 —　特性 —　能力補正 ちから↑↑↑、他能力↑↑
アビリティ：炎の息、氷の息、トリプルアタック、防御　有効：炎 △　氷 △　雷 △　聖 △　装備 グローブ、炎耐性防具、氷耐性防具

ダイアウルフ Ⓦ
能力：体力 D　ちから C　耐久力 C　器用さ C　素早さ C　知性 C　精神 D
攻撃：補正 —　特性 —　防御：補正 ↑↑　特性 —　能力補正 —
アビリティ：かみつき、ため攻撃、狙いを定めて攻撃、かばう　有効：炎 —　氷 —　雷 —　聖 —　装備 —

タイタン Ⓑ
能力：体力 SS　ちから B　耐久力 B　器用さ C　素早さ D　知性 A　精神 C
攻撃：補正 —　特性 アックス　防御：補正 —　特性 リザード　能力補正 耐久力↑、体力↑
アビリティ：クリティカル、5連攻撃、防御、ため攻撃　有効：炎 ×　氷 ○　雷 —　聖 —　装備 ハンマー

デスマシーン Ⓦ
能力：体力 B　ちから B　耐久力 B　器用さ B　素早さ C　知性 B　精神 B
攻撃：補正 ↑　特性 —　防御：補正 —　特性 —　能力補正 全能力↑↑
アビリティ：5連攻撃、トリプルアタック、技封じ　有効：炎 △　氷 △　雷 ◎　聖 —　装備 —

ドラゴンゾンビ Ⓦ
能力：体力 C　ちから C　耐久力 B　器用さ B　素早さ C　知性 B　精神 B
攻撃：補正 ↑　特性 —　防御：補正 —　特性 アンデッド　能力補正 全能力↑↑
アビリティ：デス、スロウ、狙いを定めて攻撃、クリア　有効：炎 —　氷 —　雷 —　聖 ◎　装備 万能薬

名前	体力	ちから	耐久力	器用さ	素早さ	知性	精神	攻撃 補正	攻撃 特性	防御 補正	防御 特性	能力補正	アビリティ	炎	氷	雷	[illegible]	装備
トンベリ Ⓦ	D	A	D	B	C	C	C	—	ダガー	—	—	全能力↑↑	クリティカル、スタン攻撃、ため攻撃、トリプルアタック	○	△	—	—	—
ネクロマンサー Ⓡ	D	D	C	C	C	B	C	—	ロッド	—	スケルトン	精神↑	スロウ、吸血、デス、プロテス	—	—	—	○	万能薬
バイトワスプ Ⓡ	D	D	C	B	B	D	D	—	—	↑	—	—	かみつき、スタン攻撃、技封じ	—	—	—	—	—
バット	D	C	C	B	A	C	D	—	—	↑	—	—	かみつき、吸血、技封じ	—	—	—	—	—
ババロア Ⓡ	C	C	A	C	C	D	D	↓	—	—	プリン	—	かみつき、プロテス、防御	○	○	○	○	—
ハンマーオーガ Ⓡ	C	C	C	D	D	D	D	—	ハンマー	↑↑	—	—	ショックボム、5連攻撃	—	—	—	—	ヘルム
プチスコーピオン	D	C	C	C	C	C	D	↓↓	—	↓	—	—	毒盛の術、狙いを定めて攻撃	—	—	—	—	毒消し
プチワーム Ⓦ	D	D	C	C	D	C	D	↓↓	—	↓	—	—	毒盛の術、かみつき	—	—	—	—	毒消し
プリン Ⓡ	C	C	B	C	C	D	D	↓	—	↓	プリン	—	かみつき、狙いを定めて攻撃、防御	○	○	○	○	—
ブルータルウルフⓌ	B	B	B	A	A	B	B	↑	—	↑↑↑	—	全能力↑↑	かみつき、クリティカル、狙いを定めて攻撃、かばう	—	—	—	—	—
ベビームー	D	C	C	C	D	C	D	↓↓	—	↓	—	—	狙いを定めて攻撃、かばう	—	—	—	—	—
ベヒーモス Ⓦ	B	C	B	B	C	B	B	↑	—	↑↑↑	—	全能力↑↑	ダブルアタック、リジェネ、炎の息	—	—	—	—	炎耐性防具
ポイズンスネイク	D	C	C	C	C	C	D	—	—	—	—	—	毒盛の術、クリティカル、技封じ、狙いを定めて攻撃	—	○	—	—	毒消し
マインドフレア Ⓦ	B	C	B	B	C	A	A	↑	—	↑↑↑	—	全能力↑↑	ファイア、ブリザド、狙いを定めて攻撃、クリア	—	—	—	—	炎耐性防具、氷耐性防具
マンドレイク Ⓡ	D	C	C	D	D	C	C	—	—	—	プラント	—	毒盛の術、スタン攻撃、クリア、狙いを定めて攻撃	○	—	—	—	アックス、毒消し

名前	体力	ちから	耐久力	器用さ	素早さ	知性	精神	攻撃 補正	攻撃 特性	防御 補正	防御 特性	能力補正	アビリティ	有効 炎	氷	雷	聖	弱点
ムー Ⓡ	D	C	C	C	C	C	D	—	—	↑	—	—	かみつき、目回し、狙いを定めて攻撃、かばう	—	—	—	—	—
モルボル Ⓡ	C	C	C	D	D	C	C	—	—	—	プラント	—	毒盛の術、くさい息、5連攻撃	○	—	—	—	アックス、毒消し
ラヴァムー Ⓡ	D	C	C	C	C	C	D	—	炎属性	—	—	—	かみつき、炎の息、狙いを定めて攻撃、かばう	×	◎	—	—	炎耐性防具
リザードヒーラー Ⓡ	D	D	C	C	C	C	B	—	ロッド	—	リザード	精神↑	ケアル、ケアルラ、クリア、プロテス	×	○	—	—	ハンマー
リザードマン Ⓡ	D	C	C	C	C	C	D	—	—	—	リザード	—	狙いを定めて攻撃、プロテス、かばう	×	○	—	—	ハンマー
リザードメイジ Ⓡ	D	D	C	C	C	B	D	—	ロッド	—	リザード	知性↑	ファイア、ファイラ	×	○	—	—	ハンマー、炎耐性防具
リザードロード	D	C	C	C	C	C	C	—	ソード	—	リザード	体力↑	狙いを定めて攻撃、防御、ダブルアタック、ため攻撃	×	○	—	—	ハンマー
リトルバット	D	C	C	B	B	C	D	↓↓	—	↓	—	—	かみつき、吸血	—	—	—	—	—
レイス	D	C	D	C	C	B	B	—	—	—	アンデッド	—	狙いを定めて攻撃、ブリザガ、スロウ	—	—	—	◎	氷耐性防具、万能薬
ワーム Ⓡ	C	D	C	C	C	C	D	—	—	—	—	—	毒盛の術、吸血、狙いを定めて攻撃	—	○	—	—	毒消し
ワイバーン Ⓑ	A	B	C	A	B	B	B	↑	—	↑↑↑	—	全能力↑↑	トリプルアタック、炎の息、リジェネ、かばう	—	—	—	—	炎耐性防具

モンスター専用のアビリティ

☆印は、1バトルにつき1度しか使用しないアビリティを表す

アビリティ名	効果
かみつき☆	通常の115%のダメージを与える攻撃。モンスターがレベル3以下の場合、「歯が生えそろってない」ためノーダメージ
目回し☆	40%の確率で失敗、30%の確率で冒険者が2ターン、30%の確率でモンスター自身が2ターン行動不能になる攻撃
スタン攻撃	ショックボムと同様、通常の80%のダメージを与えたうえ気絶させる攻撃
ため攻撃☆	パワーボムと同様、1ターンためた後、通常の170%のダメージを与える攻撃
トリプルアタック☆	通常の70%のダメージを与える攻撃を、同じ冒険者に3回放つ
5連攻撃	通常の80%のダメージを与える攻撃を、敵味方に関係なく5回放つ
狙いを定めて攻撃☆	ふいうちと同様、受け流しや防御ができない100%当てる攻撃
炎の息☆	詠唱時間のない炎属性魔法攻撃
氷の息☆	詠唱時間のない氷属性魔法攻撃
電撃攻撃☆	詠唱時間のない雷属性魔法攻撃
吸血☆	ダメージを与えたうえ、HPを回復する攻撃
デス☆	50%の確率で冒険者を戦闘不能にさせる魔法攻撃
くさい息☆	冒険者の体力をのぞく能力の全てを下げる
ハリセンボン☆	防御無効の1000のダメージを与える攻撃

小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 設定資料

ここから紹介するのは、本作の舞台となる王国と、そこに暮らす人々の世界設定だ。ゲーム中に登場するものはもちろん、未公開の設定も満載なので、それらを十分に堪能していただきたい。

●王様レオ

●大臣チャイム

●パプロフ

レオ、チャイム、パプロフの設定画。レオとチャイムは、衣装の細かい部分までしっかりと描かれているのがわかる。パプロフは、ゲーム中のものより少し違った印象を受ける。

●シーフ（女）

●シーフ（男）

●シーフ（女）衣装デザイン案

シーフの衣装案。右上の男性シーフは、ゲーム中には登場しない青服バージョンも設定されていた。右下の女性シーフの衣装デザイン案に、試行錯誤の跡がうかがえる。

●黒魔道士（男女）

●黒魔道士初期案（男）

男女の黒魔道士の設定画と、男性黒魔道士の初期案。右の初期案では、ズボンのストライプの具合や襟元など、実際のゲームに登場する左のものと若干の違いが見られる。

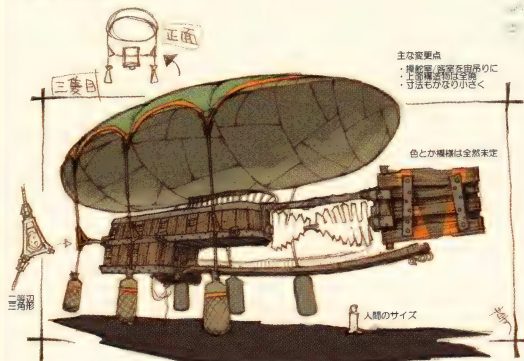
キャラクター3

●白魔道士

●白魔道士衣装デザイン案

白魔道士の設定画と、衣装デザイン案。衣装デザイン案は簡単なスケッチではあるが、十分に細部が描かれており、実際のゲームでも、おおまかな部分は引き継がれている。

飛球

●飛球決定稿

●飛球原案

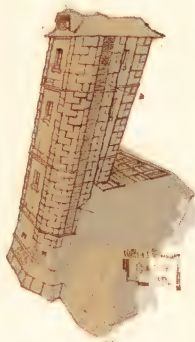
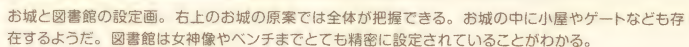
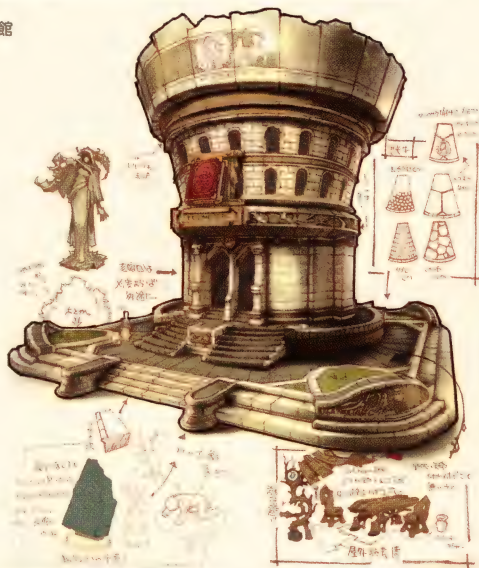
飛球の決定稿と原案。実際のゲームでは、飛球の全体を見ることはできないが、このイラストを見ると細かくデザインされていることがわかる。飛球原案は、非常に細かい設定がされていたようだ。

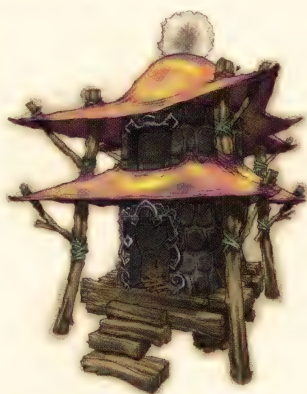
建物1

●王様の城原案

●お城（塔）

●図書館

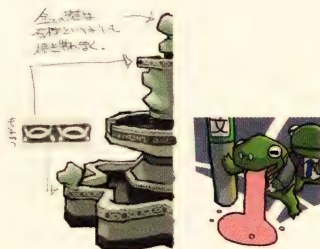
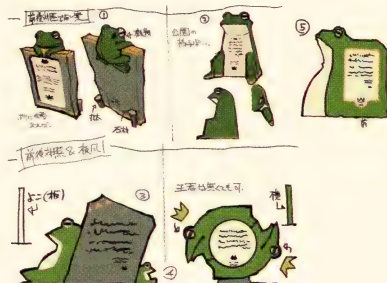
お城と図書館の設定画。右上のお城の原案では全体が把握できる。お城の中に小屋やゲートなども存在するようだ。図書館は女神像やベンチまでとても精密に設定されていることがわかる。

建物2

●セルキーの家

●リルティの家

●ユークの家

●魔法学校ステンドグラス

●マンホール案

●噴水の公園

●立て札の公園

3種族の家と公園の設定画。3種族の家は、それぞれの種族の文化の違いが見えて興味深い。右下の立て札の設定画からは、当初からカエルを立て札に用いることが決まっていたことがわかる。

小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 開発スタッフインタビュー

ディレクションチーム

『小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』（以下『小さな王様FFCC』）はいかにして生まれたのか。開発の立ち上げから本作に関わるクリエーターの方々に話を聞いた。

『小さな王様FFCC』誕生のいきさつ

――『小さな王様FFCC』が制作された経緯を教えてください。

白石 『FFCC』シリーズではない、いくつかの企画のうちのひとつが土田（プロデューサー）の目に止まり、本作の基礎となりました。

土田 王様を操作するアクションRPGというものがあって、さらにそのアイデアを元にした「城の外に出ないRPG世界の王様」というものだったので、これは面白いのではないかと思いましたね。

――『FFCC』シリーズということは、いつ決まっていたのですか。

土田 ゲームが形になり始めたあとですね。ウチの会社はゲームの世界観を作るのに、すごく時間をかけます。どんな世界なのかということを考え、いろいろなことを話し合って、ストーリーを詰めたり世界を絵で表現することに、まず数ヵ月の時間を費やすんです。ですが今回は、「RPG世界の王様をやる」というゲームデザインのコンセプトがあったので、世界観を作るより、まず、これはゲームとして成立するのかを最初に試しました。

――まずはコンセプトありき、ということですね。

土田 いつもはデザイナーやシナリオチームから制作が始まるんですよ。自分たちが書いたシナリオを元に、ここで戦闘があるだろうとか、こんなモンスターがいるならこんな戦闘システムだろうとか。でも、ゲームが面白くなるまえに世界観を考えてしまうと、それが足かせになるときもあるので。今回は湯地（ディレクター）や白石（メインプログラマー）に、面白いものになるまではほかのことは考えなくていいと伝えていました。

湯地 最初はサンプルモデルのキャラクターが、走り回っていましたね。

従来のシリーズと全然違いますが、本作が『FFCC』の世界を広げる意味で、いいものになるのではないかと思っていましたね。

河津秋敏（かわづ あきとし）

エグゼクティブプロデューサー。『FF』シリーズの育ての親のひとりで、代表作は『ロマンシング サ・ガ』シリーズなど多数。『FFCC』シリーズを統括する。

土田 ある程度このコンセプトでゲームになるとわかったとき、『FFCC』のキャラクターが使えないかと思い、河津（エグゼクティブプロデューサー）や板鼻（アートスーパーバイザー※）に相談にいったんですよ。私が板鼻の描く『FFCC』の親しみやすいキャラクターやさまざまな種族、世界観に魅力を感じていて、『FFCC』の世界があればもっと面白いものになるだろうと思っていたことも大きいですね。

河津 最初のプレゼンのときは『FFCC』の世界とはかけ離れたデザインでしたが、最終的にはOKを出しました。

土田 試作を始めて、この種族はこの役割で使おう、このキャラクターはこれ、というふうに当てはめていくと、キャラクターが『FFCC』の世界になっただけで、ずいぶんゲームらしくなったと思いましたね。それからは、もう後戻りできませんでした（笑）。

河津 そのあとのプレゼンで、予想以上にいろいろなキャラクターが入っていて、もう『FFCC』としてまとまっていたので、私はこのままでいいんじゃないかと思いました。世界観もシナリオチームに頑張ってもらったおかげで違和感もなくなりましたしね。ゲームシステムが従来と全然違うということは、私は気にしないですし、『FFCC』の世界を広げるという意味では、いろいろなタイプのゲームが出たほうがいいと思っています。

湯地 このころは、だいたい道筋は見えていた感じで試行錯誤はまだまだありました。特に報告書とバトル関係は最後まで直し続けていましたね。ただ、派遣した冒険者が何かを持ち帰ってきて、それを元に建物を建設し、さらに冒険者を強くするというゲームの根幹は最初から決まっていたので、そういう部分で特に苦労したことはありません。

――王様が戦闘に参加しないということを決定することは、勇気がいることだと思うのですが。

土田 社内でもそうでしたよね。シナリオ担当の鳥山は、「最後だけは絶対戦うでしょ!」と開発の終盤まで言っていました（笑）。

湯地 「いや、絶対に戦いませんよ!」、「エー!?」みたいな（笑）。

白石 そこだけは、かなり喧々諤々しながら守り通しましたね。

ゲームの容量に頼らない新しいアイデア

――最初から、Wiiウェアでのリリースを想定していたのですか。

白石 そうですね。企画書の段階からWiiウェアでの制作を考えた容量の小さなものでした。

湯地 確かにゲームの容量は、ほかのRPGより少ないですが、スーパーファミコンの時代からゲームを開発していた方からすると、俺たちのときは64ビットだったんだぞ。といって怒られそうです（笑）。

――そんななかでも、ジョブチェンジのときにいったん家に帰ったり、王様に挨拶してくれたり、走ってころんだりなど、演出面でもプレイヤーを飽きさせない、国民のいきいきとした動きが印象的です。

白石 ジョブチェンジのときの演出は、普通に考えるとどんなエフェクトをつけようかという話になるはずですが、今回はゲームの容量を考えなければならなかったので、それならキャラクターが家に帰って着替えたほうが容量を使わないし、見た目にもキャラクターが一生懸命走って帰る様子は、見ていて楽しいですよ。このほか、冒険者たちは、酒場ができるとみんなで集まって一杯飲むことがあるんですけど、このアイデアも、夜の時間が設定されていることと、酒場という建物があったのでやってみました。

文字で読ませる本作のコンセプト

――冒険報告書はプレイヤーの想像力にまかせる部分が多いと思いますが、これについて不安はありましたか。

土田 不安は特になかったですね。あらゆるものがドット絵で表現されていた時代でも面白いものは面白かったですし、想像力で補うこと自体が楽しいことだと思うので、ちゃんと作り上げれば面白くなるだろうという確信はありました。

ドット絵の時代でも面白いものは面白かったし、想像力で補うことは楽しいことだと思うので、ちゃんと作れば面白くなるという確信はありました。

土田俊郎（つちだ としろう）

プロデューサー。『フロントミッション』シリーズでおなじみのクリエーター。『FFX』ではバトルディレクターとして、バトルデザインを担当した。

※『FFCC』シリーズや『チョコボの不思議なダンジョン』にて、かわいらしいキャラクターを数多く描いてきたデザイナー。今作はアートスーパーバイザーとして関わる。

――開発のスタート時から、冒険報告書の内容はあそこまで詳しく考えていたのですか？

湯地 そうですね。バトルはターン制にするということまで、最初から決めていました。ただ、僕が考えていたシステムは少し複雑で、報告書としては見づらいところもあったので、最終的には簡略化させています。冒険者とモンスターの戦いの過程を詳しく見ることができるけど、結果だけを上の階層でも見ることができる今の形に決めてからは、悩みませんでしたね。

――冒険報告書は、読み物としても非常に面白いですね。

湯地 通常のRPGをプレイしているとき、戦闘画面の文字を眺めるだけで面白いという感覚があったので、それをいかにわかりやすく表現できるかに苦労しました。

白石 冒険報告書は、『FFCC』の世界観があったから助けられたと思います。「ケアルを使った」という文字ひとつとっても、HPが回復したことを想像できるんですよね。そのほか、ベヒーモスにこてんぱんにやられて帰ってくるとか、プリンには武器がほとんど効かないことなどが、『FFCC』の世界なら違和感ないので。これがまったく新しい世界だったら、ずいぶん受け取り方も雰囲気も変わったような気がします。

土田 冒険報告書でいちばん大切なことは、プレイヤーに今何が起こっているのかをきちんと伝えられているかということ。つまりプレイヤーが状況を把握し、考え、対処をした結果「あ、よしよし俺の考えたとおりだった」というような循環ができるかどうかが、ゲームの面白さのカギなんですよ。試作のときからそういったことができていたので、大丈夫だという確信はありましたね。

派遣した冒険者が何かを持ち帰ってきて、それを元に建物を建設し冒険者を強くするという、ゲームの根幹は最初から決まっていました。

湯地健一郎（ゆち けんいちろう）

ディレクター。ゲームシステム全般をまとめている。『フロントミッションオンライン』では、データの調整や追加要素の仕様作成に関わる。

ファンに向けてのメッセージ

――最後に、今作のファンに向けてメッセージを頂けますか。

湯地 いろいろなものを丁寧に作っているので、提供されたコンテンツをただ消費して遊ぶだけではなく、自分の王国や冒険者の様子を想像しながら楽しんでほしいですね。

白石 今作では主人公が王様なので、これまでと異なる視点からファンタジー世界の冒険者や敵を見てみると、どういった感じなのかな、というところを楽しんでもらえればと思いますね。

土田 これまでになかったゲームデザインではありますが、スクウェア・エニックスらしいものが作れたと思っています。また、開発チームは、苦しみながらも活き活きと仕事をしていたことがよかったですね。予定より開発に時間はかかってしまいましたが、それでも最近のゲームよりは短い期間で作っています。これは、ものすごくモチベーションが上がることなんですよ。できたものをどんどん直していく、だから良くなる過程が即わかるわけです。こういった新しいゲームデザインも皆さんに受け入れていただけたということで、今後もWiiウェアでいろいろなプロジェクトをやっていきたいです。

河津 これからの新しい道ができたかなと思います。大容量のコンテンツだけでなく、新しいアイデアをパッと出すことで、「スクエニっていろんなものがあるよね」と言ってもらえるバリエーションができたのではないでしょうか。今回『FFCC』シリーズとしては、Wiiウェアでこういったものを作ることができたので、DSやWiiでのスタンダードなパッケージゲームはもちろん、Wiiウェア上での更なる展開など、さまざまなものをゲーム性も含めて提案していければいいですね。

――ありがとうございました。

2008年4月　スクウェア・エニックス本社ビルにて

プリンには武器が効かないことなど、冒険報告書は『FFCC』の世界でなかったら、ずいぶん雰囲気が変わった気がします。

白石史明（しらいし ふみあき）

メインプログラマー。『小さな王様とFFCC』の原案を持ち込んだ。『FFXI』や『フロントミッションオンライン』ではプログラマーとして活躍する。

開発スタッフインタビュー デザインチーム

泉沢康久

メインキャラクターのデザインを担当。過去の「FFCC」シリーズのデザインも幅広く手がけている。

本作との関わり

ゲームキューブ版「FFCC」で描いた住民が今作にも登場するので、僕がデザインしたいろいろなキャラクターが街を歩いています（笑）。

最初は企画チームから、主人公の王様レオはプレイヤーの分身なので、できるだけ個性をつけないでくれ、という話でしたが、実際は今のとおり個性たっぷりになっています。というのも、これまでの王様はNPC（※）扱いなので、普通に描くと個性のないキャラクターになっちゃいますよね。また、凛々しく描くと、おふれを出したときに「お前が行けよ」とか思われちゃいそうなので、強さをどこまで出すかも悩みました。結果、「FFCC」史上最弱の、男の子か女の子かもわからないようなキャラクターになりました。イラストが内股なのは、そんな意味もあるんです（笑）。

開発中のエピソード

最初の段階では、王様や大臣はすべてクラヴァットだったんです。ただ、自分的にはもうちょっと華がある、ほかの種族を入れたいと思ったので、大臣はクラヴァットとセルキーのハーフで、お色気と知性を兼ね備えたキャラクターがいいんじゃないかと思い提案しました。

草野裕朗

メインビジュアルや建物のイメージイラスト、ジョブの衣装、メニューデザインなど、今作のさまざまなデザインを担当した。

本作との関わり

メインビジュアルは、ほかのものよりもしっかりとした彩度で、青空や街の色を描いています。というのも、メインビジュアルはゲームの顔ですから、瘴気が晴れ渡ったあと、これから街を造っていくという明るい気持ちを持たせたかったという意図があったからです。

建物を描くときは、スタッフに「細かい建築様式さえ統一させていれば、ひとつひとつを比較するとおかしくてもまとまって見える」とアドバイスしましたね。全部ができあがったときに、それぞれの集合体が街なんだと思えればいいんじゃないかと、いつも話していました。

建物のデザインは、「人が使うもの」ということを感じさせるように気を遣っています。もしこの建物があったら、住民たちはこういう使い方をするだろうとイメージして、小物や人を並べました。建物というのは、特徴ばっかり出しても生活感がなければモデルルームになってしまうと僕は思いますので。

開発中のこだわり

建物のイラストのいくつかで、鳩に餌をやっているオッサンがいるんですよ。何枚いるか、よかったら探してみてください（笑）。

※NPC：プレイヤーが操作しないキャラクターのこと

開発スタッフインタビュー サウンドチーム

菅原輝明（すがわら てるあき）

サウンドエディター。スーパーファミコン開発時代からの豊富な開発経験を生かし、本作の効果音全般を手がける。

本作の関わり

最初から効果音に容量をあまり使えないと聞いていたのですが、このことについては、特に苦労はなかったですね。逆に、与えられたなかでどんな表現ができるのか、ここは腕の見せどころだと思い、ある意味燃えました。

チャイムを呼び出すベルの効果音は、Wiiのコントローラのスピーカーということもあって、実際のベルの音を取り込んでみても、いいものができず、試行錯誤しました。いろいろな音を取り込んで、加工しながら「これだ!」というものができたときは、非常に興奮しましたね。とても嬉しかったですよ。

じつは土田が、パブロフの声を演じているんです（笑）。レコーディングのときは、かなり盛り上がっていましたよ。

本作のお気に入り

チャイムを呼ぶベルの音と、建物が建つときの効果音ですね。建築術を使ったあとは、すぐにその場を離れずに、なるべく最後まで音を聞いてほしいと思います。それと、噴水の公園や立札の公園を建てたときに周りに木が生えるのですが、このときの流れる"ポンポン"という音も必聴です（笑）。

谷岡久美（くにおか くみ）

本作ではコンポーザーとして、本作を含む「FFCC」シリーズの楽曲全般を手がける。

本作の関わり

これまでの「FFCC」は、古楽器を使った民族音楽調だったり、アクションを意識した快活な曲調といったりと、主張のある音楽づくりをしていましたが、今回はゲーム内容がとてもシンプルで優しい雰囲気なので、楽曲もシンプルさを意識して作っています。冒険や戦いなどの報告を受ける立場の王様の視点で進行するゲームということなので、起伏の激しい曲ではなく、主張しすぎず、かといってまったく主張しないのでもない、イージーリスニングに近いような形でまとめました。そのため、制作の途中で「実は悪役がいるので戦闘準備っぽい曲を……」と言われたときには正直困まりましたが（笑）。とはいえ、シンプルな中にスパイス的に戦闘系の曲が入ることで、メリハリが出て結果的にはよかったかなと思っています。

本作のお気に入り

オープニングの曲と、クリスタルのテーマ曲の2曲です。このゲームを象徴する曲にしなければならないと思って作ったので、思い入れもひとしおですね。

街がにぎやかになるにつれ街の曲も賑やかになってゆくという演出も、とても気に入っています。

開発スタッフインタビュー シナリオチーム

鳥山求（とりやま もとむ）

本作のシナリオディレクターとして、シナリオを担当したほか、アイテムやダンジョン名などテキスト全般を担当。

『FFCC』シリーズに決まって

『FFCC』のいつの時代の物語にするかを最初に考え、『FFCC』の時代に訪れた平和の裏には語られず埋もれてしまった悲しい国の物語もあるだろう、と構想をふくらめました。そして、クリスタル・キャラバンに参加した父親が帰ってこなかった少年が故郷を築くことで成長していく、というストーリーを決めていきました。建築術は、最初は魔法とは決まっていなくて、住民まで一緒に出現する不思議な力を、家の集合体である国、大きな家族を小さな王様が造っていくというストーリーとあわせることで、思い出を形にするという魔法の設定をつくっていきました。

シナリオのヒミツ

ゲーム中でダークロードの過去がある程度うかがえますが、ダークロードには深い設定を作っています。ダークロードがあの地にたどりつく以前からの歴史があって、そこからさらに大きなストーリーが続いていきます。

本作はテキストを中心に想像力を刺激する形の語り口にしていますので、ダークロードが元はどんなキャラクターだったかも想像をふくらめて、どんな歴史があったのかをまたいつか語れる日が来るといいですね。

齋藤なな子（さいとう ななこ）

鳥山氏とともに、本作のシナリオを担当。ストーリーのほか、アイテムやダンジョン名などテキスト全般を担当。

国民のメッセージ

もともと『FFCC』シリーズが持っている世界観が、優しく暖かい雰囲気なので、それを壊さないように注意しました。話しかけたプレイヤーがうれしくなったり、優しい人柄が伝わるような住民のメッセージを用意しようと気を遣いましたね。国民それぞれが傷を負っているけれど、それを乗り越えて家族の絆を取り戻していくという物語が、鳥山やディレクションチームのイメージだったので、特に意識しています。ちなみに、あまりプレイヤーの方々は注目されないと思うんですけど、住民のセリフは行きと帰りで違うんですよ。みなさんが感じるより倍近いセリフの数があります。時間帯と寄る場所と、ストーリー進行によっても変わりますね。

シナリオのヒミツ

チャイムは何でもできそうに見えますが、大雑把な性格のセルキーの血が半分入っているため、実は料理がとっても下手です（笑）。お城の料理は毎日ユルグが作っていて、あんな顔して「今日の晩御飯は何にしましょうか？　陛下」なんて言っていたりします。キャラクターにはいろいろ設定がありますが、ほとんどはセリフのなかで語られていますよ。

公式ガイドブック

2008年6月12日 初版発行

編集・企画	松村英彦（ファミ通書籍編集部）
執筆・企画	川本裕（ファミ通書籍編集部）
	大島ゆり子（ファミ通書籍編集部）
装丁・本文デザイン	渡部岳（ファミ通書籍編集部）
編集協力	黒崎正記（ファミ通書籍編集部）
	高橋敏幸（ファミ通書籍編集部）
インタビュー写真	中川有紀子
校正	小平正和
	青木隆二
協力・監修	株式会社スクウェア・エニックス
発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
局長	坂本武郎
編集長	鈴木弘明
副編集長	宮沢晶美
業務部	樽本博之
	三浦真木
印刷	大日本印刷株式会社
発行所・発売元	株式会社エンターブレイン
	〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
	電話 0570-060-555（代表）

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-4302-1
Printed in JAPAN

ISBN978-4-7577-4302-1
C0076 ¥1300E

エンターブレイン
定価 本体1300円 + 税

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a King
Official Guide Book